

SUPER TORNEO XTREME PC - MICROSOFT ¡Hasta $50.000 en premios y un viaje a USA con todo pago!
XTREME PC
LA REVISTA MAS A
ARA PC
AÑO 4 • NUMERO 47
ARGENTINA $ 7,90 • BOLIVIA $ 29 • CHILE $ 2.990
PARAGUAY G 21.900 • URUGUAY $ 75 • VENEZUELA $ 3.700
El fascinante mundo de Advanced Dungeons & Dragons
NEVERWINTER NIGHTS
ADEMAS, EN ESTE NUMERO:
ANTICIPAMOS
JEDI KNIGHT II
CIVILIZATION III
MORROWIND
SHATTERED GALAXY
ANALIZAMOS A FONDO
MAX PAYNE
MECHCOMMANDER II
RUNAWAY
ARCANUM
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 0329-5222
SOLUCION COMPLETA DE RUNAWAY - HARDWARE - QUAKECON 2001 - MAS SOLDIER OF FORTUNE II

Aceleramos tanto que...



Versiones con y sin Salida a TV

*Disponible en version PCI

Nuevo Impact 5





- 64MB DDR RAM
- 3.8 NS Ultra Speed
- 57 Millones de transitores (25% más que Pentium4)
- 3.2 BILLONES de pixel/seg
- TV-out y mucho más...



Impact 4 PRO 32MB
Impact 4 PRO 64MB

Nuevo Hulk 5 200 & 400



Hulk 5 32MB
Hulk 5 200 32MB*
Hulk 5 200 64MB*
Hulk 5 400 32MB



Impact 2 M64 32MB AGP



Impact 2 M64 32MB PCI

CAPITAL FEDERAL

Almagro	Leb Computers	4958-1390
Barrio Norte	Compumundo	4787-7000
Barrio Norte	Web Comp.	4811-3144
Belgrano	Baidat	4783-5552
Belgrano	Compuexpert	4787-8535
Caballito	Compumanías	4581-7449
Caballito	Compumar	4958-7775
Caballito	Mexx	4433-3829
Flores	H.S. Comp.	4583-4321
Liniers	Nasa	4644-3149
Microcentro	Depot	4345-4444
Microcentro	Philadelfia	4328-3859
Microcentro	RyP Comp.	4328-9746
P. Chacabuco	Fonthard	4632-7062
Recoleta	PC Center	4816-8680
San Cristobal	MG Comp.	4942-5083

GRAN Bs. As.

Hurlingham	Telesystem	4662-3030
Laferrere	Ricciardi	4626-3659
L. de Zamora	Virtual Center	4243-0276
Martinez	Tecmar	4733-3859
Moron	HF Comp.	4489-5816
Olivos	C.A.I.O.	4794-9180
Quilmes	PC Quilmes	4224-0921
San Justo	Dary	4484-9552
San Miguel	CAD Comp	4451-4819

INTERIOR

Cordoba	Multimedia	0351-4218600
Cordoba	PC Boutique	0351-4260690
Cordoba	World Comics	0351-4235030
La Plata	Master Comp.	0221-425-6652
La Plata	MZ Inform.	0221-422-9146
Mendoza	Megabit	0261-4380182
Necochea	M&P	02262-421303
Tandil	Next	02293-15643005
Tucuman	Compumatic	0381-4301300

Somos los PRIMEROS!

2001, el año de TEPPRO

Primeros en todo, únicos en servicio.

:: Marcas TOP ::

Nro. 1	TEPPRO
Nro. 2	3Dfx
Nro. 3	Diamond
Nro. 4	Creative
Nro. 5	Matrox

Viví una experiencia asombrosa, visita nuestro Showroom - Sala de demostraciones de lunes a viernes de 9:00~18:00

Para distribuir Teppro en el **INTERIOR**
011-4932-1400
teppro@millic.com.ar

CYBER CAFE
Descuentos especiales
4932-1400



XTREME PC

AÑO 4 • NUMERO 47



EDITORIAL

LOW PING BASTARD

...Y cuando me di cuenta, ya había bajado un montón de cosas y estaba grabando el XCD con una gran sonrisa en el rostro. Ahora soy un LPB. ¿Saben qué es eso? *Un Low Ping Bastard*. Así les dicen a los que por fin revolearon el módem por la ventana. A los que lo quebraron en dos y lo pusieron en órbita de una patada feroz. Así les dicen a los tipos duros, machos, como yo, que tienen acceso a Internet a través de una conexión de gran ancho de banda. *Low Ping Bastard*. Al tipo que puede jugar Counter-Strike, Quake, Need For Speed, ¡EverQuest! con personas de todo el planeta, porque el nuevo y milagroso ping es como un regalo del Cielo. Mi barba tiene ya dos o ¿tres? días, pero qué me importa.

Cuesta conseguir una de estas conexiones, porque ya sea el ADSL o el cablemódem resultan enormemente caros. No son para cualquier bolsillo. Es asesino. Yo me pedí un ADSL, que tardan en instalar, no es como el cablemódem que te lo ponen al toque; y tuve suerte porque el técnico que vino a casa es lector de la revista. Me dijo que todos sus compañeros leen XPC. Ese día no lo pudo hacer andar, aunque trató, pero volvió al siguiente trayendo saludos de los muchachos. Le dije que este número de XPC dependía de él (una mentirilla piadosa). Macanudo, el técnico. Guillermo Padula, creo que se llamaba. Me juró que enchufaría la red en su cabeza si era necesario, pero la revista iba a salir. ¡Gracias, maestro! El tipo estuvo tres horas pero sacó la conexión andando (le di un juego y el último número, en recompensa).

Ahora ¡muhaha! soy feliz. Un LPB. Nadie podrá contra mí, ni siquiera esos tontuelos de Los Irrompibles. Puedo jugar a cualquier cosa, todo el tiempo que quiera. ¿Oyeron, pequeños micos apestosos? Les llegó la hora. *¡In position!*

...Bueno, disculpen si los aburrí, pero a alguien tenía que contárselo. Ya no voy al analista porque ahora tengo que pagar la conexión.

-Durgan A. Nallar

PREVIEWS

ESPECIALES

SECCIONES

EN EL CD-ROM

DEMOS
Aliens vs Predator 2
Bejeweled
From Dusk Till Dawn
MechCommander 2
Project Eden
Red Faction
Red Faction Multiplayer Test
Star Monkey
Zax the Alien Hunter

PATCHES
AOE2: The Conquerors 1.01C
Diablo II: Lord of Destruction 1.09
Emperor: Battle for Dune 1.08
Max Payne 1.01
Quake III Arena v1.29h BETA Point Release
Red Faction Multiplayer Patch 1.10
Runaway Patch 2
Tropico 1.03
Tropico 1.04
Sudden Strike Forever
Startopia 1.0.1
Day of Defeat 1.3b
Operation Flashpoint Upgrade #1

ADD-ONS
Black & White Football Addon

HERRAMIENTAS
123 Password Recovery
Cacheman 5.0
Copernic 2001 Basic
DivX 4.0 Beta
FileAlert 3.2
GDiVX 1.9.0
Indice XPC
MSN Explorer Latinoamérica
MSN Messenger 3.6.0039
Nvidia Detonator 3 (12.41)
Quicktime 5.0.2
Windows Media Player 7.1
Winzip 8.0

VIDEOS
Counter-Strike 1.1
Medal of Honor: Allied Assault
The Sims Online

EXTRAS
Aral Superplus
Bubble Ball





XTREME PC
LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC
SEPTIEMBRE 2001

EDITORIAL
DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

XTREME CD
Diego Alberto Esteves, Durgan A. Nallar, Fernando Brischetto

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA
Andrés Loguercio e-mail: andresxpc@ciudad.com.ar

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
e-mail: ventasxpc@ciudad.com.ar

THE FULL MONTY
Sebastián Di Nardo, Santiago Videla, Máximo Frias, Pablo Benveniste, Rodrigo Peláez, Mario Marincovich, Rodolfo A. Laborde, Maximiliano Ferzzola, Pedro F. Hegoburu, Diego E. Vitorero, Mariano Firpo, César Isola Isart

COLABORARON EN ESTE NUMERO
Hernán Fernández, Pablo Balut, Martin Espelosin, Fernando M. Coun, Erica Nuñez Boess, Malvina Zacarías, Carla Callegari, Leonardo Panthou, Rodrigo Fernández

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA Huesca - Sanabria, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510
INTERIOR Austral S.A., Isabel La Católica 1371 Cap. Fed. Tel.: 4301-0701

XTREME PC ®, es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano y Gastón Enrichetti. Editada por Editorial PowerPlay®, Laprida 1898, 11° "G", Capital Federal, C.P. 1425, Tel.: 54-11-4805-8974 Buenos Aires, República Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

NEWS

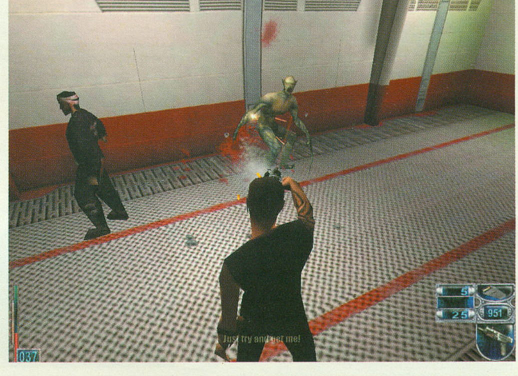
LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

FROM DUSK TILL DAWN

GameSquad ha terminado su nuevo survival horror para PC, From Dusk Till Dawn, basado en el filme de 1995 escrito por Quentin Tarantino y dirigido por Robert Rodriguez, aquí llamado *Del crepúsculo al amanecer*. El juego, cuya demo pueden instalar desde el XCD si quieren apalear algunos buenos zombis, será publicado por Cryo Interactive y distribuido por Acclaim Entertainment en el mes de septiembre.

Los escenarios de From Dusk Till Dawn no tendrán nada que ver con la película, excepto por algunos hechos y por su protagonista, un personaje basado en el actor George Clooney (aquí también actuaron Tarantino y la preciosura de Salma Hayek... una escena memorable la del Whisky resbalando por la pierna de Salma, ¿eh?). Al mismo tiempo que el juego esté a la venta, Buena Vista Entertainment publicará una versión especial en DVD del filme.

GameSquad es la compañía que anteriormente nos trajo The Devil Inside.



EUROPA UNIVERSALIS II



La compañía suiza Paradox Entertainment se encuentra trabajando en una secuela para su excelente juego histórico, que ya vio la luz en diez idiomas distintos y siempre con éxito de ventas. Europa Universalis II será publicado en los Estados Unidos y Australia por Strategy First.

Esta vez los jugadores no sólo podrán elegir entre ocho superpotencias europeas sino que habrá a su disposición nada menos que cien países, incluyendo al imperio chino, los feudos japoneses y las tribus africanas.

Además, el período histórico abarcado por el juego se extenderá otro siglo, yendo en total desde 1419 hasta 1820, e incorporará la Guerra de los Cien Años y la era napoleónica completa.

Finalmente, Paradox Entertainment incluirá un sistema de edición para que los jugadores tengan la posibilidad de modificar las líneas históricas y construir escenarios. El paquete se completará con mayores facilidades para jugar por Internet y un tutorial nuevo que disminuirá la curva de aprendizaje.

EL CASTILLO WOLFENSTEIN

En un ataque de buena onda, id Software reveló que Return to Castle Wolfenstein tendrá un modo multiplayer basado en equipos, más a lo Team Fortress Classic que a lo Counter-Strike. Los jugadores podrán elegir entre bandos de alemanes y Aliados para participar en una gran variedad de misiones, con objetivos tales como asalto, infiltración en instalaciones militares y defensa de posiciones estratégicas. Habrá un buen número de mapas multiplayer en adición a los que formarán parte del juego solitario, por ejemplo una base aérea aliada, una villa alemana y un laboratorio secreto nazi.

Se podrá elegir entre cuatro clases de personajes: soldado, ingeniero, médico y teniente. Cada una de ellas reservará para sí una serie de habilidades especiales, acceso a diferentes tipos de municiones y equipamiento, y por supuesto un estilo particular de combate.

Return to Castle Wolfenstein deberá estar listo a fin de año, para aprovechar el incremento de ventas de la Navidad.

TORMENTA DE IONES

El mes pasado, en nuestra review especial del más reciente juego de ION Storm, Anachronox, les contábamos que muy posiblemente la oficina de la compañía con sede en Dallas se disolviera, luego de haberse separado de ella el equipo completo de Warren Spector para abrir una nueva oficina en Austin, donde actualmente se encuentra en desarrollo Deus Ex 2 y Thief III.

Lo inevitable ocurrió nomás, y la oficina central de ION en Dallas se quedó sin su fundador, el tristemente célebre John Romero, quien pegó el portazo junto a su compinche Tom Hall con destino desconocido. ION Storm es una compañía de Eidos Interactive, la cual por el momento mantendrá ambas oficinas en funcionamiento, aunque no se descarta que la de Dallas, fundada cinco años atrás, pase rápidamente al olvido.

John Romero es famoso por su participación en el diseño y desarrollo de clásicos como Doom y Quake, y por esa desgracia de juego llamada *Daikatana*... yeeeech!



YA NUNCA VEREMOS TORN

Black Isle Studios anunció la cancelación de Torn, un juego de rol en 3D que se esperaba hiciera gala de todo un nuevo sistema de combate en tiempo real, derivado de la serie Fallout; y sobre todo de un universo fantástico completamente original, que incluía nuevas razas de personajes. Torn estaba siendo desarrollado con el LithTech 3.0 Engine, y se esperaba que viera la luz en algún momento durante este mes. Cinco de los integrantes del equipo de desarrollo fueron despedidos, y los restantes 51 pasaron a trabajar en otros proyectos. Actualmente, Black Isle Studios se concentra en Neverwinter Nights, como pueden leer en nuestra nota de tapa, y en Baldur´s Gate: Dark Alliance para PlayStation 2. Aun con tan mala noticia, no perdemos las esperanzas de que Torn sea reactivado para ponerle la garra encima, ya que realmente prometía ser un RPG extraordinario.

CONQUISTA EL MUNDO Y DE PASO LLEVATE 50.000 DOLARES!

MICROSOFT DE ARGENTINA, XTREME PC Y BATTLELAN PRESENTAN UN TORNEO SIN PRECEDENTES EN LA ARGENTINA

Ya te pelaste las manos con el Mouse moviendo tus tropas en la expansión del Age of Empires II?¿Querés demostrar que los argentinos somos imbatibles en la estrategia en tiempo real? Bueno, ésta es tu oportunidad, joven argentino!

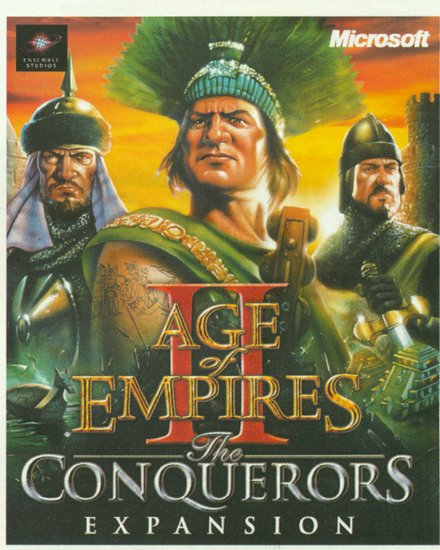
Si tenés más de 18 años, y el pasaporte en regla para salir del país, podés participar del primer Torneo Internacional de Age of Empires II: The Conquerors, que se va a realizar los días 15 y 16 de Septiembre en el conocido local de juegos por red BattleLan, sito en la calle Lavalle 845, Capital Federal.

Durante dos días, te vas a sacar los ojos con otros muchachos argentos, hambrientos de fama como vos, y el ganador va a llevarse $3000 para que puedas alardear con tus amigos y familia, que piensan que sos un "nerd" sin futuro por estar jugando todo el día frente a la computadora.

Te parece poco? No pienses que nos queremos quedar con nada! El premio mayor es un viaje todo pago a Washington, Estados Unidos, para participar de la gran final, compitiendo con otros quince países, y si resultás ser esa promesa que nosotros esperamos que seas, te venís para casita con cincuenta luquitas! Nada mal, eh?

Y si no te llevas el primer premio en los Estados Unidos, no te hagas drama que hay efectivo para todos! Desde 20.000 dolares para el segundo, hasta 250 dolares para el último... además de haber visitado el campus de Microsoft, un lugar del que seguramente nunca vas a querer volver!

Si te interesa esta propuesta, solo tenés que entrar a nuestro sitio de internet **www.editorialpowerplay.com**, y enviarnos un e-mail con todos tus datos como se indica en el sitio.



Así que ya sabes, anda afilando la espada, abrillanta la armadura y preparate para conquistar el mundo!

CAMBIOS EN GODGAMES

Hemos recibido un e-mail de nuestros amigotes locos de GOD, que anuncian grandes cambios en la compañía, una de las más divertidas e inteligentes de la industria. Sus videos presentación y los impresionantes quilombos que hacen en la E3 cada año suelen ser lo mejor de la gran expo. Allí muestran sus juegos poderosos (ellos publicaron Serious Sam, Rune, KISS Psycho Circus, Heavy Metal F.A.K.K.2, Tropico, Max Payne) y siempre algunas hermosas damas enfundadas en mínimos pantaloncitos de cuero. ¡Los vamos a extrañar!

Ahora se van a dedicar a hacer un sitio en Internet con lo que a su criterio es el mejor contenido de toda la gran red, además de seguir produciendo sus videos locos.

Si no quieren perder contacto con estos dementes, tan especiales para todos los que amamos los juegos y la buena vida, dénse una vueltita por **www.substance.tv**



BLACK & WHITE JUEGA AL FULBO

Lionhead Studios lanzó el prometido add-on para Black & White que pone a los aldeanos a jugar al fútbol cuando no tienen ningún otro deseo; o sea cuando todas las banderas del almacén están bajas. Antes de verlos jugar, es necesario construir una cancha. Este *Black & White Soccer Add-On* es para single player únicamente, y requiere tener actualizado el juego con el patch 1.10 para funcionar, el cual encontrarán en el XCD2 del mes pasado. Recuerden que el add-on anterior, *Village Banter* -para saber lo que piensan los aldeanos-, también está en la pasada edición, en el XCD1.

Por otra parte, escuchamos rumores de que Peter Molineaux estaría preparando para octubre un pack de expansión comercial que se titularía *Black & White: Creature Isles*. El supuesto pack incrementaría la inteligencia artificial de los titanes, aunque por ahora esto no fue confirmado por Lionhead Studios ni por Electronic Arts.

ECHELON: WIND WARRIORS

Buka Entertainment se encuentra preparando una secuela para Echelon, el simulador de combate aéreo que sorprendió por su enorme calidad en todas las áreas. Nuevamente, podremos pilotar una gran variedad de aeronaves futuristas, participando en más de 40 nuevas misiones ambientadas en un continente, dicen, tan vasto que tomaría siete horas de vuelo en tiempo real para cruzarlo de un extremo al otro.

Asumiremos el rol del Mayor Jason Scott, miembro de las fuerzas de combate de élite, y la acción transcurrirá en el año 2351 (pero el juego saldrá en la segunda mitad de 2002, je). *Echelon: Wind Warriors* incluirá, como su predecesor, terrenos fotorrealistas y naves, armas y estructuras sumamente detalladas. El engine propietario de Echelon permite toda clase de efectos de partículas e iluminación, logrando un nivel gráfico que sólo podría calificarse como impresionante. En multiplayer, por otra parte, se podrá volar en varios escenarios y misiones especialmente preparadas para sentir el poder de estos gigantescos motores sacudiendo el aire.



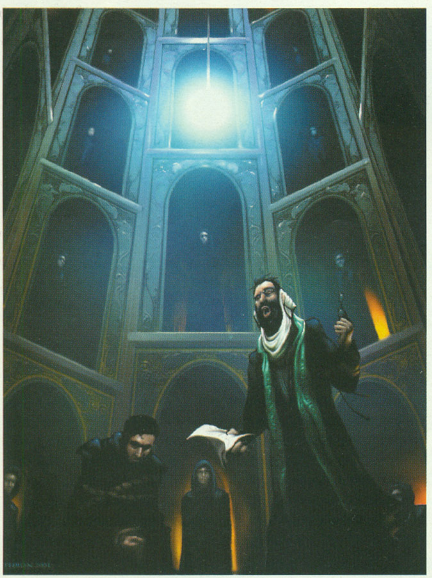

PC

WORMS BLAST

UbiSoft Entertainment y Team 17 anunciaron un acuerdo para explotar la licencia de los gusanitos en todo el mundo. El nuevo producto se llamará *Worms Blast* y será publicado esta primavera para PC, PlayStation 2, GameCube y Game Boy Advance. Será la primera vez que veremos a los valientes gusanos en 3D, y además combatiendo en tiempo real. Worms Blast se podrá jugar en single y en multiplayer, con todo el arsenal que ya conocemos y otras novedades, como por ejemplo monstruos que atacan sorpresivamente, tormentas de meteoros y torpedos. Los jugadores lucharán como uno de los ocho gusanos de cada equipo. Esto marca un nuevo rumbo en el universo Worms, y por aquí todos sospechamos de que sea una buena noticia...

THIEF III EMPIEZA A NACER

Poco se sabe acerca de la tercera parte de Thief, uno de los juegos que forman parte de los preferidos de todos aquí en la redacción. Recordemos que tras la desaparición de Looking Glass Studios se había dicho que ya no habría más continuaciones para Thief. Pero fuimos salvados por Eidos Interactive cuando adquirió los derechos del título, llevándolo a producción en su subsidiaria, ION Storm filial Austin. Thief III crece bajo la mirada atenta de Randy Smith, quien hace poco dejó entrever algo de lo que están planeando para volarnos el bocho.





En síntesis, el juego avanza a paso seguro. El trabajo de pre-producción está completo y ahora se encuentra en fase de desarrollo, es decir déle escribir código y construir misiones, especialmente dispuestas para lucir las sigilosas habilidades de Garret, el personaje principal.

Thief III tendrá varias mejoras en el aspecto visual, incluso en la interface y la inteligencia artificial. También se agregaron nuevos movimientos a Garret, con el fin de poder montar escenarios más complejos. Smith habló bastante sobre los guardias, que no sólo ven y escuchan, también son capaces de perseguir a Garret apenas lo detectan; aunque es posible perderlos de vista, tras lo cual retornan a sus puestos con algún ácido comentario.

Hasta ahora ya hay tres misiones casi terminadas (que todavía deben ser revisadas un par de veces más) pero, según dicen, lucen años luz mejores que las vistas en las dos primeras entregas de la serie, hechas con el abandonado Dark Engine. "El uso de las posibilidades del engine de Unreal nos ahorraron meses enteros de trabajo", comentó Smith a sus fans. "El Unreal Engine no es perfecto a esta altura para lo que queremos hacer", continuó, "por eso le estamos haciendo todos los cambios necesarios para convertir a Thief III es un gran juego." Ojala, no vaya a ser un robo.

F1 2001 SE VIENE IMPRESIONANTE

EA Sports trabaja a toda carrera en las distintas versiones de su simulador de Fórmula Uno, ya que saldrá publicado no sólo para PC sino también para PlayStation 2 y Xbox en algún momento de esta inminente primavera.
El nuevo F1 tendrá una gran inteligencia artificial en los corredores controlados por el juego y un modelo de daños mejorado y muy realista. ¡No vemos la hora de hacernos unas carreritas en multiplayer!



noticias
de último momento

¿OTRO SISTEMA OPERATIVO?

Andan diciendo por ahí que luego del nuevo Windows XP de Microsoft no tendremos como sucesor al SO conocido como *Blackcomb*, sino a otro cuyo nombre en código es *Longhorn*. ¿Eh? ¿Cómo? Windows Blackcomb sería el primer sistema operativo completamente basado en Internet y redes, pero parece que Microsoft no estaría preparado para ofrecerlo en un corto plazo, por lo cual veríamos antes la versión Longhorn. El anuncio no es oficial, aunque sorprendió por igual a desarrolladores, socios y beta testers de la compañía, dado que los ejecutivos de Microsoft venían diciendo que el sucesor de Windows XP sería Blackcomb.

EIDOS ZAFA DE UNA DEMANDA BILLONARIA

Un juez de Colorado dejó sin efecto la demanda contra Eidos Interactive mediante la cual se hacía responsable a esa compañía -entre varias otras- de incitar el "estado de violencia y desconexión de la realidad" que sufrieron los adolescentes Eric Harris y Dylan Klebold cuando en 1999 llevaron a cabo una serie de asesinatos a sangre fría en una escuela del Estado norteamericano de Columbia.
Eidos es la compañía que publicó juegos como Final Fantasy, Urban Chaos y Tomb Raider, entre muchos otros que presentan un alto contenido se violencia. Familiares de las 13 víctimas de la masacre accionaron la demanda hace dos meses, pero la justicia la desestimó en el caso de Eidos al determinar que como los crímenes involucraron el uso de armas de fuego y en Final Fantasy VII -que se supone incitó a Harris y Klebold a matar a sus compañeros- no aparecen armas de tal clase, la acusación no tiene asidero.
Eidos es una de las 25 compañías que enfrentan la demanda. Todavía se encuentran bajo acusación otras como Sega, Sony, AOL Time Warner y Paramount, por un total de 5 billones de dólares.

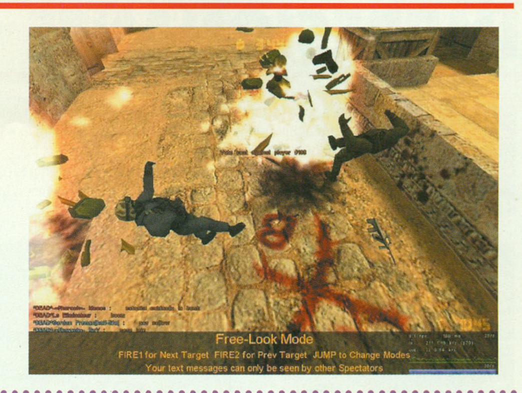
TORNEO DE COUNTER-STRIKE

Los días 15, 16, 22, 23, 29 y 30 de septiembre se realizará un torneo de Counter-Strike en el nuevo local de Kimochi Games (Esmeralda 523, esquina Lavalle de la Capital Federal).

El lugar posee 120 computadoras en red y participarán equipos de 5 jugadores más 1 suplente. El precio de la inscripción es de $80 por equipo y se espera la presencia de unos 48 clanes.

Para inscribirse, diríjanse a Kimochi Games, Maipú 484, 1° piso, local 105.

Pueden consultar los reglamentos y fixtures en la página de 3dgames (**www.3dgames.com.ar**) o en la de Kimochi (**www.kimochi.com.ar**), o bien dirigirse al local, donde serán más que bienvenidos.



* GRAN CONCURSO GRAN *
"PIROPEE A ANGELINA JOLIE"
¡YA TENEMOS AL WINNER!

Nuestro exclusivo jurado integrado por las chicas del staff, Erica Núñez Boess, Carla Callegari y Malvina Zacarías, dio su veredicto en medio de un escándalo de increíbles proporciones. Los integrantes más viriles de la redacción queríamos elegir un piropo más corto pero decididamente más atrevido, mientras que otros muchachos del staff simplemente se declararon desbordados por la cantidad de e-mails y cartas que llegaron durante casi el mes y medio que duró el concurso.

¡Pues bien! El ganador es **Gustavo Fuhr**, alias *Goose n´ Magic*, **DNI 27.355.366**. El piropo que venció a nuestras camaradas, haciéndolas desmayar y exclamar cosas como "a mí nunca me dijeron algo tan lindooo", dice así:

Sabías Angelina:
Que la mujer salió de una costilla del hombre,
no de la cabeza, para ser superior,
ni del pie, para ser pisoteada,
salió de una costilla...
debajo del brazo, para ser protegida y
cerca del corazón para ser amada.

Bueno, aunque a los muchachos nos pareció horrible porque es muy largo y no tiene gracia (ni siquiera tiene que ver con el lomazo de Angelina), no nos queda otra que desearle a *Goose* la mejor de las suertes para cuando pase a buscar su premio -que como ya saben es una espectacular placa de sonido **HERCULES FORTISSIMO II**- ya que las chicas quieren felicitarlo en persona... ¡Andáaaa!



LA CASA ROSADA NO ANDA BIEN

Como decíamos en La Zona 3D, el mes pasado, la versión de Casa Rosada -el mapa para Counter-Strike- que publicamos no estaba completamente optimizada, por lo cual a muchos no les andaba a la velocidad ideal. Así que la gente de Cyberia-Games, con el fin de optimizarlo por completo, decidió no sólo renderizarlo en alta sino además recortar la cantidad de polígonos del mapa de los 36.000 originales a 25.000, probablemente eliminando algún sector del escenario. Al cierre de edición el nuevo Casa Rosada no había terminado de renderizarse (es un proceso muy largo) por lo cual no lo pudimos incluir en el XCD de este mes, así como tampoco el segundo mapa, que sigue siendo una sorpresa.

En la edición de octubre del Xtreme CD ya los tendrán a ambos, con el particular de que la versión final de Casa Rosada estará disponible mucho antes en **Datafull.com** y en **www.cyberia-games.net**, como estaba previsto.

En tanto, los jugadores que enviaron la captura de pantalla del lugar secreto de Casa Rosada se ganaron horas de juego gratis en el local de Cyberia y el derecho a llevarse una revista gratis. Ellos son:



Luis Ojeda
Alejandro Gatunuz
Gonzalo Aguilar
Andrés Croucher
Gregorio Yaniagusuku
Román Glecer
Ariel Sorroche
Hernán Taddeo
Martín Lefebvre
Sebastián Bonta

¡Felicitaciones a los ganadores! A todos los demás que no les anduvo el mapa, nuestras más sinceras disculpas. Tienen unas máquinas horribles. :)

DUNGEON SIEGE RETRASADO

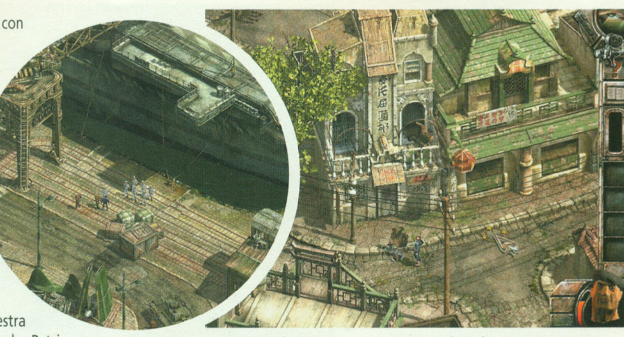
Microsoft y Gas Powered Games anunciaron que Dungeon Siege no saldrá esta primavera, como estaba previsto. Parece que la cosa necesita mayor tiempo de desarrollo, y no quieren meter la pata como otras compañías lanzando títulos a medio cocinar.
Recién podremos instalar Dungeon Siege en los primeros meses del año próximo. Habrá que seguir afilando el hacha...



COMMANDOS 2

Commandos 2 se encuentra con demoras, ya que Pyro Studios tiene el juego prácticamente terminado y listo para ir a duplicación. Mientras tanto, siguen apareciendo fotos del juego que tienen siempre el mismo efecto en todos nosotros: hacernos babear uno o dos litros. ¿Para cuándo, muchachos?

Commandos 2: Men of Courage será la secuela de Commandos: Behind Enemy Lines, el juego estratégico de acción más esperado por los jugadores de todo el mundo, en nuestra opinión lo mejorcito que dio nuestra Madre Patria en materia de juegos para nuestro "ordenador", ¡coño!



6 cortitas

MAX PAYNE EN LAS CONSOLAS

El juegazo de Remedy Entertainment y 3D Realms será llevado al mundo de las consolas por Rockstar Games, una empresa subsidiaria de Take-Two Interactive. Max debutó en el Reino Unido y Alemania con excelentes resultados, mientras que en los EE.UU. se convirtió en uno de los títulos líderes en la primera semana de venta. Max Payne para Xbox se encuentra en desarrollo en Viena, en tanto la versión para PlayStation 2 saldrá de los estudios de Rockstar en Toronto, esta primavera.

COMIC DE DIABLO

Dark Horse Comics anunció en la San Diego Comic Con International que llegó a un acuerdo con Blizzard Entertainment para producir una serie de historietas basada en el RPG. El cómic llevará como nombre *Diablo: Tales of Sanctuary* y presentará tres historias protagonizadas por los personajes y criaturas del juego. El cómic será guionado por Phil Amara y dibujado por Francisco Ruiz Velasco. Estará listo a partir de noviembre.

WARCRAFT III

Algunos juegos requieren más tiempo de desarrollo para quedar pipí cucú. *Reign of Chaos* no estará terminado a fin de año, como se venía prometiendo, sino en los primeros meses de 2002. En su website, Blizzard explica: "Nuestro equipo de desarrollo se encuentra trabajando muy duro para terminar el producto y esperamos brindarles un impresionante juego de estrategia en tiempo real en 2002. Nuestro objetivo primordial es hacer los mejores juegos posibles. Esto significa que no lo pondremos a la venta hasta que esté listo. En lugar de sacar un producto inferior para cumplir con una fecha específica, preferimos pulir nuestros juegos hasta que alcancen la calidad superior que nosotros y nuestros jugadores esperamos." ¡Ahh, ojalá todas las compañías siguieran el ejemplo!

LA MUSICA DE ARCANUM

Sierra pondrá a disposición del público el repertorio completo de la música de su más reciente RPG, *Arcanum of SteamWorks and Magick Obscura*. Todos los temas se podrán descargar desde *http://sierrastudios.com/games/arcanum/* paulatinamente, comenzando por el tema principal. Para saber más sobre Arcanum, remítanse ya a nuestra review en esta misma edición de XPC.

BORG ASSIMILATOR

Activision decidió cancelar *Star Trek: Borg Assimilator* -anunciado con bombos y platillos en marzo pasado- debido a que, tras revisar una versión preliminar del juego, éste no satisface por completo la esencia del universo trekker. Borg Assimilator estaba destinado a ser el primer "world building" de la popular saga de ciencia ficción, y era responsabilidad de Cyberlore, el mismo equipo de Majesty.

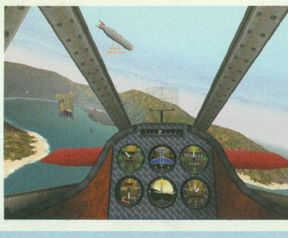
CERRÓ DYNAMIX

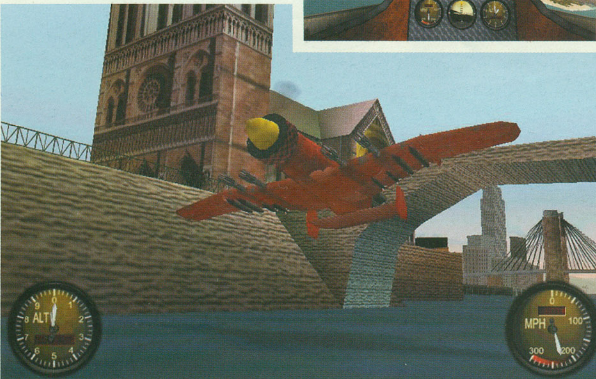
Sierra Entertainmet definitivamente cerró las puertas de los estudios que tenía Dynamix en Eugene, Oregon. En el proceso reubicaron a 97 empleados. Según el comunicado de prensa, Sierra decidió cancelar a Dynamix para concentrar su atención en el desarrollo de nuevos productos y divisiones de marketing; nosotros pensamos que la gran compañía no estaba conforme con el desempeño de la pequeña Dynamix, que no logró acaparar el mismo nivel de atención con Tribes 2 comparado a *Starsiege: Tribes*, el suceso original de 1998, el primer FPS para equipos estrictamente multiplayer de la historia. Si algo le preocupaba a la comunidad, era la falta de soporte para Tribes 2 si Dynamix desapareciera de vista, pero por fortuna el equipo desarrollador seguirá brindando mejoras y actualizaciones al juego.

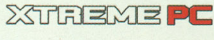
CRIMSON SKIES AL CINE

Nathan Zachary y sus aeroplanos fantásticos serán llevados a la pantalla grande en una espectacular producción de DreamWorks Pictures. Como en el juego de Zipper Interactive publicado por Microsoft, quien cedió los derechos para el filme, la aventura ocurrirá en una especie de año paralelo de 1937, en el que los principales medios de transporte son aéreos y diversas facciones -entre las que no faltan los piratas del aire- luchan por la supremacía a bordo de extraordinarias máquinas voladoras, que despegan y estacionan en gigantescos dirigibles de combate.

Crimson Skies fue uno de nuestros arcades de acción estratégica destacados en la entrega de los Premios Xtreme PC 2000.





LOS ARCHIVOS SECRETOS DE 



Rodrigo Peláez

Edad: 30 (en realidad, soy un niño encerrado en un cuerpo decadente).
Alias: Rolo
Signo: Géminis, o sea que valgo por dos (24/05/71). Será por eso que Moki nunca puede derrotarme... jiji.
Géneros preferidos: Estratégicos. Simuladores (mientras más bizarros, mejor).
Clásicos favoritos de PC: Doom, Dark Forces, Jedi Knight, Tribes I & II, Hidden & Dangerous, Operation Flashpoint y un largo etcétera que se pierde en el inicio de los tiempos...
Música: De todo, pero cómo olvidar a... The Ramones, The Rolling Stones, AC/DC, Sex Pistols, The Cult, Stray Cats, Kiss, Alanis Morissette, Sheryl Crow y Los 5 Cretinos, claro.
Hobbies: Fichinear hasta que canta ese pájaro molesto que suele aparecer a eso de las 4 de la mañana y me hace recordar que ya es hora de volver a la cripta. Alquilar pelis. Leer (Poe, King y García Márquez). Y el sexo, claro.
Lo que ama: Soñar (dormido o despierto). A mi chica. A mis *Guinness*. Y el sexo, claro.
Lo que odia: Odiar. Y a todo aquel que se jacte de terminar un fichín, habiéndolo jugado en nivel EASY. Y levantarme temprano. Y la gente falsa / hipócrita / envidiosa. Y a Bigotín, el gato de Moki.

fechas de salidas

Age of Wonders II: The Wizard's Throne	GodGames	Otoño 2002
Aliens versus Predator 2	Sierra Studios	Primavera 2001
Aquanox	Fishtank Interactive	Invierno 2001
Battlecruiser Millennium	3000AD	Invierno 2001
Battle Realms	Crave Entertainment	Invierno 2001
Combat Mission II	Big Time Software	Principios 2002
Command & Conquer: Renegade	Westwood	Invierno 2001
Comanche 4	Novalogic	Verano 2002
Commandos 2	Eidos	Primavera 2001
Dark Sector	Digital Extremes	Verano 2002
Deus Ex 2	Eidos	Invierno 2001
Disciples II: Dark Prophecy	Estrategy First	Octubre 2001
Dragon's Lair 3D	Blue Byte	Invierno 2001
Dragon Riders	Ubi Soft	Primavera 2001
Duke Nukem Forever	3D Realms	Verano 2002
Dungeon Siege	Microsoft	Principios 2002
The Elder Scrolls III: Morrowind	Bethesda Softworks	Invierno 2002
Empire Earth	Sierra	Invierno 2001
Etherlords	Estrategy First	Noviembre 2001
Flight Simulator 2002	Microsoft	Invierno 2001
Freedom Force	Crave Entertainment	Verano 2002
Freelancer	Microsoft	Invierno 2001
Ghost Recon	Ubi Soft	Diciembre 2001
Global Operations	Crave Entertainment	Invierno 2001
Good & Evil	GT Interactive	Invierno 2001
Halo	Bungie	Otoño 2002
Hidden & Dangerous 2	Illusion Softworks	Invierno 2001
Imperium Galactica III: Genesis	CDV	Primavera 2002
Loose Cannon	Microsoft	Invierno 2001
Mafia: The City of Lost Heaven	TalonSoft	Fines 2001
Master of Orion 3	Infogrames	Otoño 2002
Medal of Honor: Allied Assault	EA	Diciembre 2001
Metropolis	Interplay	Invierno 2001
Myth III: The Wolf Age	GodGames	Primavera 2001
Need for Speed: MotorCity Online	EA	Invierno 2001
Neverwinter Nights	Interplay	Fines de 2001
Pool of Radiance	GAME Studios	Verano 2002
PlanetSide	Sony Computer Online	Fines de 2002
Praetorians	Eidos	Otoño 2002
Red Faction	THQ	Septiembre 2001
Return to Castle Wolfenstein	Activision	Primavera 2001
Rogue Spears: Black Thorn	Ubi Soft	Primavera 2001
Sid Meier's Civilization III	Microprose	Invierno 2001
SimMars	Maxis / EA	Invierno 2001
SimsVille	Maxis / EA	Invierno 2001
Soldier of Fortune II: Double Helix	Activision	Verano 2002
Spider-Man	Activision	Invierno 2002
Star Trek: Bridge Commander	Activision	Finales 2001
Star Wars: Galactic Battlegrounds	LucasArts	Primavera 2001
Star Wars: Galaxies	LucasArts	Otoño 2002
Star Wars: Jedi Outcast / Jedi Knight II	LucasArts	Invierno 2001
Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts	Diciembre 2002
Star Wars: Starfighter	LucasArts	Invierno 2001
Stronhold	GodGames	Primavera 2001
Team Fortress 2	Sierra	Primavera 2001
The Sims Online	Maxis	Mitad de 2002
Thief III	Eidos	Invierno 2001
Throne of Darkness	Sierra	Invierno 2001
Ultimate Ride	Disney Interactive	Septiembre 2001
Unreal II	Infogrames	Otoño 2002
Warcraft III: Reign of Chaos	Blizzard	Invierno 2001
Warlords IV	Ubi Soft	Verano 2002
Zoo Tycoon	Microsoft	Primavera 2001

Fechas estimativas de lanzamiento en los Estados Unidos. Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías.



¡CONQUISTA EL MUNDO Y GANA U$S 50.000!

EN EL PRIMER TORNEO DE AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS

Este sensacional Torneo brindará el premio de u$s 50.000 para el jugador que resulte victorioso en una sensacional batalla por la supremacía mundial. Quince países / regiones sostendrán Torneos individuales en la MSN Gaming Zone o eventos de LAN en Agosto y Septiembre de este año. Cada región coronará a su campeón nacional, que recibirá un importante premio en efectivo ¡y la posibilidad de representar a su país en las finales mundiales!

Cada uno de los finalistas será enviado para competir en las finales que se celebrarán en Redmond, Washington el día 24 de Octubre de 2001, ¡pudiéndose alzar con el premio mayor!

¡IMPORTANTE!

Para poder participar de este Torneo, es indispensable cumplir con estos requisitos:

- Ser mayor de 18 años.
- Tener pasaporte al dia, y permiso para poder salir del país (si sos menor de 21 años).

Si cumplís con estos requisitos, envianos un e-mail con tus datos (Nombre y apellido, DNI, edad y un teléfono) ingresando al sitio de la Editorial:

www.editorialpowerplay.com

- El tope de inscripción es de 512 personas, en grupos de 64. Sólo podrán participar los grupos que completen la cantidad necesaria.
- Las personas que residan en el interior pueden abonar la inscripción el 15 de Septiembre en BattleLAN. Los que vivan en Capital o GBA deben pasar por el local por lo menos un día antes para anotarse.
- Si te anotaste, los primeros dias de Septiembre vas a recibir una confirmación con el horario en el que te toca participar del Torneo.

¡MAS REGALOS! ¡Al participar del Torneo te llevás automáticamente una REMERA y un WINDOWS XP! *

* Versión de prueba por 180 días

CUANDO Y DONDE

Fecha: 15-16 Septiembre 2001
Lugar: BattleLAN Center
(Lavalle 845 - Capital Federal)
Fecha de la final en USA:
24 de Octubre 2001

¿QUERES PRACTICAR?
BattleLAN Center pone a tu disposición sus máquinas para que puedas practicar con tus amigos, todos los días de 9 a 13 horas ¡por sólo $1 la hora!



TORNEO VALIDO PARA ARGENTINOS RESIDENTES EN EL PAIS

auspician este Torneo: Microsoft™ XTREME PC BattleLAN CENTER

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Bethesda Softworks
INTERNET: www.elderscrolls.com
FECHA DE SALIDA: Noviembre de 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Aventuras / RPG

THE ELDER SCROLLS III MORROWIND

EL PAÍS DE LOS ELFOS OSCUROS DE TAMRIEL

Por Durgan A. Nallar



The Elders Scrolls es una de las sagas más respetadas por los viejos jugadores de rol. *Arena*, el RPG que Bethesda Softworks desarrolló y publicó en 1994, obtuvo en su momento numerosos galardones de la prensa especializada en recompensa a su profundidad y al impresionante entorno creado para el juego. Tras Arena llegó *The Elders Scrolls II: Daggerfall* (1996), que resultó aún más profundo e interesante que su antecesor, aunque plagado de bugs tan patudos que incluso impedían terminar el juego sin aplicarle un parche. Hoy, casi cinco años más tarde, es hora del prometido *Morrowind*.

Bethesda Softworks tiene una manera de pensar diferente. Como ustedes saben, el entretenimiento a través de las computadoras en estos cinco últimos años ha ido evolucionando hacia el juego en redes, tanto sea privadas como por medio de Internet. Progresivamente los juegos, acompañando los gustos del público, se han orientado hacia el multiplayer en todas sus formas, desestimando en muchos casos el componente single player.

Por supuesto, todavía hay y seguirán habiendo títulos para el jugador solitario. Ciertos géneros como el de la aventura gráfica se ven ridículos en multiplayer (hubo experimentos como con *Zork: Grand Inquisitor*, dejando participar de la aventura a dos jugadores, cada uno en su máquina). Los juegos de rol, sin embargo, resultan ideales para ser jugados en multiplayer, sobre todo en equipo. Dejando de lado a los arcades, cuyos jugadores no suelen tener inclinación -ni paciencia- para organizar una vida paralela, únicamente en un RPG es posible interactuar con cientos de personas conectadas desde todas partes del mundo, volviendo tan rico y variado al juego como puede ser cualquier reunión auténtica.

Visto así, uno esperaría que los futuros juegos de rol tuvieran siempre un componente multiplayer -es el caso de *Neverwinter Nights*, que publicamos en tapa en esta edición-, o bien estuvieran dedicados a ello por completo. Se podría decir que es un suicidio no incorporar alguna forma de multiplayer en cualquier título moderno.

Bethesda, suicida o no, rema contra la corriente. *Morrowind* no supone ninguna









forma de multiplayer. El atractivo de este tercer capítulo de la saga *-BattleSpire* y *Redguard*, los otros dos juegos que liberó Bethesda tras Daggerfall, no forman parte estrictamente de la saga aunque se desarrollan en lugares típicos del universo de The Elders Scrolls- reside en dos características fundamentales: se desarrolla en forma absolutamente no lineal y es expansible más allá de lo ordinario.

Los Dunmer

No quiero aburrirlos contándoles sobre razas, formas de magia y sistemas de combate. Ya veremos eso cuando hagamos la review del juego, probablemente a fin de año, ya que tiene prevista su fecha de salida para noviembre, dentro de muy poco (¡y lo voy a hacer yooo, muhaha! ¡Micos! Eh... perdón; esto va dirigido a los otros elementos del staff). Lo importante de Morrowind pasa por otro lado.

La historia aparentemente da comienzo cuando somos arrojados desde un barco prisión a las playas de Wardenfell, una isla volcánica del mundo de Tamriel y hogar de los Dunmer, o Elfos Oscuros, según la descripción de las diferentes razas surgidas de la imaginación portentosa de Bethesda. Y digo así, *portentosa*, porque me acuerdo de Daggerfall, sobre todo, un RPG que jugué durante tres meses sin parar (y sin saber que nunca podría llegar al final porque no había tal cosa gracias a los famosos bugs en la programación). En Daggerfall se podía ir a cualquier parte del continente, y nunca se agotaban las posibilidades porque muchos elementos como las quests y los mismos subterráneos infestados de enemigos se generaban al azar. Había ciudades principales y aldeas, pero el resto surgía delante de nuestros cansados pies de viajeros, con cada paso. Me había comprado un caballo y un carro viejo, y cargaba mis tesoros a través de Tamriel, comprando y vendiendo armas y bártulos. Estaba muy loco, yo, por ese juego. Leía cada libro de las bibliotecas de todas las ciudades importantes (tenían un montón de texto, con historias sobre distintos personajes y costumbres del lugar, y los había de magia, leyendas que hablaban de olvidados dragones y tratados de hierbas medicinales.) Incluso hacía los viajes en tiempo real traqueteando con mi carromato, a pesar de que el juego me permitía saltar directamente de ciudad en ciudad. Mataba todo bicho que me cruzaba, a menos que me sirviera para dar con algún objeto de valor. No era un tipo del todo bueno, y mi reputación en algunas ciudadelas me impedía entrar sin treparme por las paredes cuando caía la noche o el mal tiempo alejaba a los parroquianos y soldados imperiales de las calles. En otras, claro, era un mercader importante, propietario de dos o tres imponentes mansiones que utilizaba como depósito de mis riquezas. Sí, estaba loco yo, jugando Daggerfall. Llegué a creer (¿o lo creo todavía?) que era el mejor juego de rol que había jugado en mi vida.

Pues bien; Morrowind es todo lo que fue Daggerfall, y muchísimo más. En Morrowind se podrán vivir historias como las que les conté, y tal vez -espero- todavía más ricas. ¿Por qué? Porque, a la larga, Daggerfall se volvía repetitivo (si no había forma de terminarlo, acababas repitiendo aventuras parecidas y después eras tan rico y poderoso en todas las artes mágicas y guerreras que te volvías un héroe aburrido; ésa es la prueba de que los ricos terminan pervirtiéndose, de puro tedio... pero ésa es otra historia; tampoco voy a contarles en qué consistió mi perversión en Daggerfall, sólo sepan que tenía que ver con las damas elfas de la Corte). Morrowind no generará ciudadelas ni mazmorras al azar, aunque sí las aventuras; será un mundo perfectamente congruente y colmado de detalles originales sin



ULTIMOS AJUSTES ¿Pasará lo mismo que con Daggerfall? Miren el tamaño de esos bugs...











importar a dónde vayamos. Los creativos de Bethesda están diseñando una nueva Tamriel, que será unas 50 veces más extensa que la vista en Redguard, ya enorme de por sí.

Cuando seamos expulsados del barco prisión, tendremos que trabajar como esclavos para pagar nuestra libertad... aunque podremos desobedecer a nuestros sucios captores y salir de raje. Bethesda quiere que los jugadores tengan la posibilidad de hacer absolutamente lo que quieran, y de *ser* el personaje que más les guste. Existe una historia principal, por supuesto, como existía en Daggerfall, pero podremos apartarnos de ella para participar en decenas de otras actividades (como unirnos a una escuela de magia negra o dedicarnos a cazar delincuentes por una recompensa, ser ladrones expertos o un simple mensajero real; habrá decenas de posibilidades). Podremos retomar la historia principal en cualquier momento. Personalmente tengo confianza, claro, en que esta vez los muchachos de Bethesda emprolijarán bien el juego antes de lanzarlo a la venta.

La nueva Tamriel

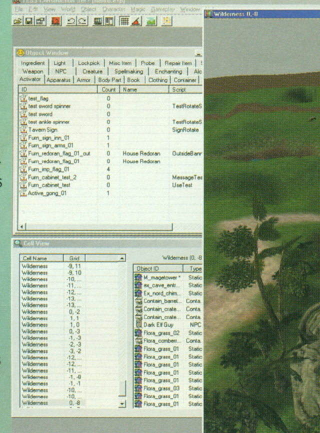
Miren de nuevo las fotos: verán que tienen una belleza única, con un estilo que, al menos a mí, me fascina. El engine es totalmente nuevo y está en condiciones de pelear con los mejores que vienen. Soporta efectos de partículas, iluminación dinámica y tiene un sistema de sombras en tiempo real. Dentro del juego veremos cambios climáticos, lluvia, nieve, niebla, granizo, viento, y los días se convertirán en atardeceres y noches. Las mencionadas sombras reaccionarán a las múltiples fuentes de luz que haya, y podrá haber varias dependiendo de la configuración del juego, que a su vez dependerá de la potencia de nuestra placa de video. Junto con los tremendos escenarios veremos personajes con abundantes detalles y buena IA. Hay varias razas (Redguard, Breton, Nord, High Elf, Wood Elf, Dark Elf, Imperial, Khajiit, Argonian) con distintos tonos de piel y ropajes, que junto a las armas y armaduras que podremos reunir le darán a cada uno un aspecto singular.

Morrowind no es un RPG en el que iremos con una partida de compañeros, pero algunos de los personajes y animales que encontremos nos acompañarán en nuestras travesías durante el tiempo que los involucre las diversas aventuras y misiones secundarias.

El sistema de "prestigio" del juego hará posible que ciertos personajes se inclinen a ayudarnos mientras que otros huyan de nosotros o simplemente decidan presentarnos batalla. Todo en Morrowind, lo que somos y lo que los habitantes de Tamriel ven en nosotros, depende sólo de lo que hagamos. Si asesinamos a alguien y nos descubren, tendremos una reputación pésima con determinadas personas o clases sociales; si robamos pondrán precio a nuestra cabeza y saldrán a cazarnos los guardias de la ciudad tanto como los cazarrecompensas que

haya en el sector. Si somos grandes guerreros y nos especializamos en armas, los otros guerreros evitarán enfrentarnos a menos que sea inevitable; si decidimos que la magia o la brujería son lo nuestro, deberemos decidir si preferimos curar a los enfermos o simplemente ignorar a todos y concentrarnos en buscar un libro mágico o una hierba extraña en los confines del continente. ¿Tal vez ser un mago guerrero y partir tras la leyenda de un terrible gigante con la intención de pulverizarle los huesos?

La acción, que la habrá a raudales si queremos, como en Daggerfall, podrá verse en primera persona, aunque existirá la opción de jugar en tercera. Los combates serán con magia o con armas de toda clase, y los personajes tendrán un sistema básico de puntos de impacto por si se nos ocurre darles un flechazo justo entre los ojos o arrancarles el cráneo de un mazazo. Bello. Para pelear, por ejemplo con una espada, será posible dar un estoque y lanzar golpes de sesgo. Si tenemos un escudo podremos bloquear los ataques.



EL EDITOR Permite agregar módulos con aventuras al juego principal.

Todos ellos tendrán las mismas características que nosotros (es decir los típicos fuerza, carisma, suerte, etc.) y un grupo de 27 habilidades que podrán mejorar con la experiencia. El nivel de interactividad con los personajes del juego será muy alto e importante, puesto que a través de ellos recibiremos instrucciones y haremos avanzar la historia. El diálogo será en su mayor parte escrito, al estilo aventura gráfica, salvo en ciertos casos cuando se trata de la historia principal. Monstruos habrá de toda clase y tamaño, como debe ser. ¡Y caerán todos a mis pies!

LEGOwind

La segunda característica fundamental de Morrowind es sin duda su sistema de construcción. Los ingenieros y creativos de Bethesda trabajan actualmente con una única herramienta para diseñar escenarios, personajes y scripts. Esta permite construir el continente utilizando módulos predefinidos, a modo de enormes bloques de terreno y objetos que se yuxtaponen sin dificultad: bosques, llanuras, ciertos tipos de construcciones, lagunas, animales salvajes, etc. Luego, se ponen diferentes objetos en cada lugar, para darle un aspecto único: árboles, jarrones, fuentes, de todo. Hay bloques para cada región y área de Tamriel, con los que se construyen lugares distintivos. Esa misma -misma- herramienta vendrá incluida en el juego, de manera que todo Morrowind sea escalable. Los jugadores podrán hacer módulos utilizando las librerías provistas o bien crear las propias. Montado el escenario, se pueden colocar elementos, personajes, monstruos y objetos con sólo arrastrarlos con el mouse sobre el terreno. Tras plantar una banderola, por ejemplo, se podrá programar que se agite al viento; también que haya viento. Y tras ello, habrá que crear scripts (comportamientos) para los personajes, que incluyen por supuesto un sistema de diálogos tanto automáticos como los específicos escritos por el jugador.

Dicen que será súper sencillo de utilizar. Además, estos módulos se incorporarán al juego con un par de clics del mouse y se podrán quitar con la misma facilidad, ya que nunca afectarán el núcleo principal de Morrowind, con lo que el juego se mantendrá intacto. Así, un jugador podrá crear su propia región e incorporarla a Tamriel para tenerla como cualquier otra, aunque no haya terminado la historia principal. Estos módulos podrán ser compartidos por distintos jugadores, por lo que es de esperarse una gran cantidad de módulos y aventuras nuevas en el site de Bethesda (www.elderscrolls.com).

Dulce espera

Si Morrowind llega a la redacción en noviembre, como está previsto, no me esperen para diciembre, ni para enero, ni probablemente para febrero. Supongo que entienden por qué, y estoy perdonado.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Firaxis / Infogrames
INTERNET: www.firaxis.com
FECHA DE SALIDA: Octubre 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Simuladores

CIVILIZATION III

CAMBIOS EN LA OBRA MAGNA DE SID MEIER

Por Leonardo Panthou

Qué difícil tarea la de Firaxis. Imagínense, tratar de perfeccionar uno de los juegos más grandiosos que existieron. ¿Cómo revitalizar el exquisito diseño concebido tiempo atrás por Sid Meier? ¿Qué cambiar, qué agregar, qué sacar al concepto original? Vean qué nos tiene preparado Civilization III.

En los *Civilization* anteriores la guerra cumplía un papel central para alcanzar la victoria. En Civilization III todavía tendremos que tomar control por lo menos del 75% de la tierra, pero habrá nuevas formas de lograrlo: a través de la diplomacia (construyendo las Naciones Unidas y obteniendo el suficiente apoyo internacional para asumir el poder) o a través de la cultura (dominar otras civilizaciones expandiendo nuestra cultura, incentivando la educación, el arte y la religión).

Los cambios y la cultura

A pedido de muchos fanáticos el sistema diplomático se verá expandido. Se mantuvo la interface conversacional por su simpleza y claridad, pero también se agregó una "mesa de negociaciones". Allí los tratados diplomáticos se volverán más puntillosos y se podrán negociar: derechos de paso militar, acuerdos de comercio, pago de tributos, paz, esfuerzos conjuntos de guerra, pactos de protección mutua, alianzas, oro, ciudades, unidades, mapas, contacto con otras civilizaciones, etc. Lo que es mejor, se podrán mezclar todo tipo de demandas hasta armar una propuesta aceptable. Si creen que son demasiadas variables, estas opciones de diplomacia avanzada se podrán desactivar para hacerlo más simple. Porque como era de esperarse la personalización de reglas y opciones será más profunda que nunca.



DIPLOMACIA Civilization III ofrecerá más y mejores opciones para negociar.

Me gusta pensar en el nuevo concepto de cultura como un generador de lealtad e influencia. Una inversión que definitivamente no se puede descuidar. En versiones anteriores la cultura no estaba tan arraigada en las civilizaciones, no despertaba la lealtad suficiente para que las asimilaciones de otras naciones fueran resistidas. Ahora podremos esperar que las civilizaciones hagan revueltas mientras más apegadas estén a su nacionalidad original.

Altos niveles de cultura expanden el radio de influencia de la ciudad. Mientras más crezca la cultura, más se expandirán las fronteras de la ciudad. Si, a diferencia de nuestros vecinos, poseemos una religión fuerte porque construimos un templo, probablemente la frontera se expandirá porque los vecinos vendrán en busca de religión. Con el paso del tiempo una ciudad vecina podrá ser completamente asimilada si tenemos una cultura dominante.

La cultura vendrá de estructuras como librerías, templos, catedrales, coliseos, etc. Cada edificio producirá puntos de cultura en cada turno que se irán agregando al total de puntos acumulados a lo largo de toda la historia. Todas estas mejoras a la ciudad tendrán recompensas por antigüedad, es decir, mientras más antigua sea una librería más puntos de cultura proveerá. Las Maravillas también nos darán puntos de cultura y continuarán haciéndolo aún después de volverse obsoletas.

La cultura además puede agilizar las relaciones diplomáticas. Cuanta mayor afinidad cultural haya con la otra parte, la encontraremos más accesible en las negociaciones. Incluso las disputas por recursos compartidos pueden resolverse automáticamente a nuestro favor si poseemos un cultura más fuerte.

Los vecinos en cambio podrán enojarse si, por ejemplo, nuestra ciudad tiene altos niveles de contaminación. Claro que una ciudad altamente industrializada nos dará acceso a tecnología muy avanzada, como los satélites espaciales.

Las unidades y los recursos

Cada una de las dieciséis civilizaciones disponibles contará con una unidad única. Ésta será una versión mejorada, y generalmente con el mismo costo, de la contraparte que poseen las demás civilizaciones. Cada civilización accederá a esta unidad en diferentes momentos, así que algunos podrán aprovecharlas antes que otros. Los americanos, por ejemplo, recién podrán jactarse de su F-15 cuando alcancen la era moderna. Si les inquietan los desequilibrios que puedan producir, existirá la opción de deshabilitarlas. Y ya que entramos en el apartado bélico, déjenme adelantarles que esta vez la guerra afectará el estado de ánimo de la población. Nuestra gente se disgustará si las guerras duran demasiado o si son mantenidas con algún viejo aliado.

Así como hay unidades que se convierten en veteranas, acumulando victorias en las batallas, algunas se transforman en soldados de élite, y unas muy pocas, en grandes líderes. Estas nuevas súper unidades tienen una gran capacidad para reclutar soldados y formar ejércitos.

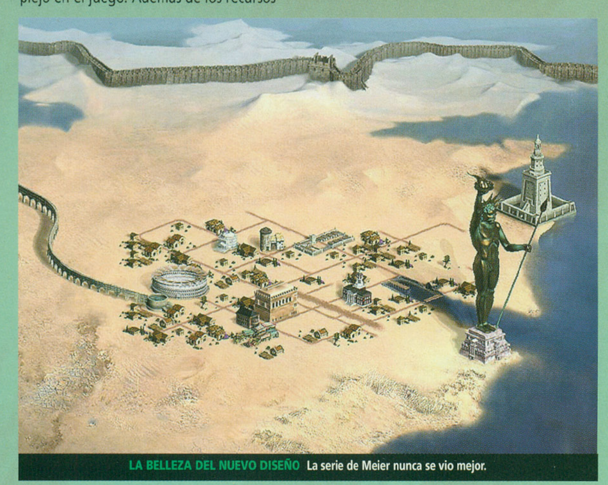
Los recursos cumplirán un rol más complejo en el juego. Además de los recursos típicos, como el oro, que producen comida, comercio o escudos extra, se introdujeron recursos estratégicos, como hierro, petróleo y uranio. Estos recursos nos permitirán acceder a la construcción de ciertas unidades y edificios. Por eso que habrá que perseguirlos y protegerlos a toda costa para conseguir un ventaja estratégica sobre los demás pueblos. Por ejemplo: el hierro permite construir espadas; por lo tanto quien logre monopolizar este recurso podrá dominar las demás naciones. El otro tipo de recursos son los lujos (especias, sedas, diamantes) que aumentarán la felicidad de nuestra gente.



REVOLUCION El consejero militar nos informa de una revuelta que busca nuestra aprobación.

Los recursos podrán ser compartidos entre nuestras ciudades por medio de una red de caminos, vías ferroviarias, puertos y demás accesos. También podrán ser intercambiados con otras naciones, haciendo que la felicidad y el progreso de nuestro pueblo dependan de la relación con otras civilizaciones.

Si queremos acceder a nuevos recursos podremos expandir la frontera (fortaleciendo la cultura) o robustecer nuestras relaciones comerciales. ¿Ven cómo todo está interconectado y todo tiene que ver con todo? Comercio, cultura, poder militar... son todas piezas que deben encastrar para equilibrar el sistema.



LA BELLEZA DEL NUEVO DISEÑO La serie de Meier nunca se vio mejor.

Para concluir

A pesar de que las imágenes prometen los mejores gráficos vistos en la serie, es evidente que el próximo Civilization no será una mera reconversión gráfica. Ni tampoco será una simple actualización con algunos agregados. Civilization III profundizará muchos aspectos que se mantuvieron simplificados en las versiones anteriores para que los jugadores puedan tomar más decisiones, en un mundo más realista, profundo y divertido. Esta primavera (si todo sale bien, a mediados de octubre) prepárense para erigir su propia civilización y conducirla a la ruina o a la gloria.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: LucasArts
INTERNET: www.lucasarts.com
FECHA DE SALIDA: Otoño de 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción/Arcades

STAR WARS JEDI OUTCAST JEDI KNIGHT II

INYECCION DE MIDICLORIANOS PARA KYLE KATARN

Por Santiago Videla

Sí, amigos y fanáticos del universo Star Wars, después de una larga seguidilla de títulos más que cuestionables, varias decepciones importantes y alguna que otra cancelación de último momento, cosas que sacudieron hasta a los maestros Jedi con más aguante, parece que por fin LucasArts ha visto la luz y pretende devolverle a su franquicia más exitosa el prestigio que alguna vez supo tener... (N. del E.: Oso, ¿eso no lo dije yo el mes pasado?)



Mucho tiempo transcurrió desde que el ya casi olvidado Kyle Katarn finalmente vengara la muerte de su padre, derrotando al poderoso Jerec en el místico Valle de los Jedi (de hecho, en esa época las placas aceleradoras 3D todavía estaban en pañales) y abandonando a continuación el uso de la Fuerza, temeroso de ser tentado por el Lado Oscuro.

Pero, según se ve, las cosas no le irán mejor en la segunda parte, ya que en este Jedi Knight II, llamado realmente *Jedi Outcast*, la aparición de un nuevo caballero oscuro hará que el siniestro Jerec se vea como un bebé de pecho, obligando a Katarn a retomar su vida de Jedi.

Según nos han comentado, este nuevo y misterioso malo de turno parece haberse inventado una extraña tecnología que aparentemente le dará nada más y nada menos que la habilidad de controlar a la Fuerza misma, amenazando con provocar una catástrofe de proporciones inimaginables, que por supuesto deberemos impedir.

Además de ser la segunda parte de uno de los títulos más exitosos en la historia de LucasArts, y a diferencia de muchos otros títulos creados por esta compañía (algunos de los cuales todavía están en etapas de desarrollo), Jedi Knight II viene acompañado por unas cuantas sorpresas que hacen que las probabilidades de que esta vez estemos ante un éxito rotundo sean altas.

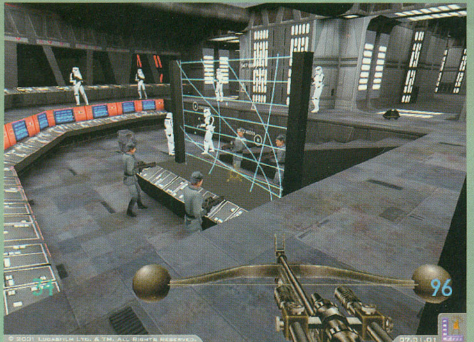
En concordancia con la nueva política de LucasArts destinada a asegurar las ventas de sus productos, recurrió a los servicios de una compañía externa para desarrollar este proyecto tan importante, en lugar de seguir insistiendo con su vieja y ya recontra obsoleta tecnología. Recordemos que con *Galactic Battlegrounds* -un RTS basado en los primeros seis capítulos de Star Wars; vean el preview del mes pasado o búsquenlo en Datafull.com- ocurre algo parecido, ya que aunque el proyecto se encuentra a cargo de la misma LucasArts, licenció a Ensemble Studios el engine de Age of Empires II para hacer el nuevo juego.

Los encargados de Jedi Outcast, en tanto, no fueron seleccionados al azar; se trata nada menos de quienes en su momento pusieran en boca de todos a Viaje a las Estrellas, el universo rival, con un título que incluso hoy todavía sigue dando qué hablar, el genial *Star Trek Voyager: Elite Force*.

Realmente lo que estos pibes hicieron con ese juego fue verdaderamente meritorio, ya que incluso logró asombrar y cautivar a muchos detractores de todo lo que es Star Trek, que sin salir de su asombro suspiraban diciendo "¡Y para cuándo algo así de Star Wars!".

Por fin parece que la hora llegó y es por eso que para lograr el gran cambio los muchachos de Raven y Activision entraron





de cabeza en la producción de Jedi Outcast. Aunque eso no es todo, porque con ellos trajeron una versión modificada del mundialmente reconocido engine de Quake III Arena (similar a la que usaron en Elite Force, con unas cuantas mejoras más), con lo que prometen hacernos estallar la cabeza.

De acuerdo con los comentarios salidos de LucasArts, Jedi Knight II tendrá una dinámica bastante parecida a la de su antecesor, pero con más elementos típicos de una aventura, así que la idea es hacer algo no tan arcade.

Al igual que en la primera parte, además de la amplia variedad de armas convencionales que se pueden usar, también tendremos una serie de habilidades Jedi que en muchos casos nos serán vitales para poder avanzar. En el primer Jedi Knight, en cierto momento el juego nos daba la posibilidad de pasarnos al Lado Oscuro, consiguiendo habilidades propias de un Jedi malévolo en el proceso; según parece una vez más la elección volverá a estar en nuestras manos, aunque no se ha hablado mucho sobre el tema y no se sabe a ciencia cierta si esto se implementará en forma paulatina o será repentino como antes.

En este nuevo Jedi Knight estaremos recorriendo algunos de los escenarios más alucinantes y reconocidos de la trilogía original, así como también una serie de nuevos escenarios nunca usados.

Como se puede ver en las imágenes que ilustran esta nota, por lo menos por el lado de los gráficos el juego se perfila como algo realmente muy prometedor. Los modelos que se están usando para los personajes tienen un nivel de detalle extremadamente alto y lo mejor de todo es que por primera vez en mucho tiempo sus animaciones serán realmente prolijas, como para estar a la altura de las circunstancias... recordemos que, por algo, el tan polémico *Obi Wan* fue cancelado en su versión para PC por serias deficiencias en este rubro, entre muchas otras cosas.

Los efectos especiales también prometen ser parte de los puntos fuertes de este título, cosa que se pudo apreciar bastante bien en una versión de prueba mostrada en la pasada Electronic Entertainment Expo, ya que hasta se podía ver cómo con el sable láser se podían dejar marcas incandescentes en el piso y las paredes.

Los escenarios, por su lado, son otra de las grandes promesas que los amigos de Raven parecen estar convirtiendo en realidad con un laburo monumental de por medio, y por supuesto con la colaboración de los más grandes expertos en diseño de LucasArts.

Jedi Outcast nos dará la posibilidad de jugar desde una perspectiva vista en primera persona tal y como en su primera parte, pero para los fanáticos más "consoleros" también estará disponible una vista en tercera persona, como para que nadie se sienta excluido.

Por el lado del audio, bueno... aquí es más que obvio que no habrá sorpresas, ya que en este campo Lucas tiene prácticamente la vaca atada y por más que nuevamente y con seguridad vayamos a volver a escuchar la familiar banda de sonido de John Williams, dudo que a alguien le disguste.

Así es, señores; según se ve, al poderoso maestro Jedi George no le debe haber caído nada bien el hecho de ser superado en una forma tan contundente por sus eternos rivales, por lo que parece que esta vez la mano viene muy en serio.

Afortunadamente, en esta ocasión el nombre *Episodio I* no formará parte del espectáculo y una vez más estaremos frente a las implacables Fuerzas Imperiales, con sus hordas de Stormtroopers y toda su estética tan particular, de manera que podemos dormir tranquilos, al menos por ahora.
(N. del E.: Oso, no me vas a decir que Darth Vader tiene más onda que Spock.)

Para ir cerrando, creo que ya era tiempo de que LucasArts se decidiera a volver a los altísimos niveles de calidad a los que nos tuvo acostumbrados en sus mejores tiempos. Y qué mejor que un nuevo Jedi Knight para resurgir con bombos y platillos.

Como dije al principio, con la ayuda de la gente de Raven las probabilidades de que esto tenga un final feliz son muchas, así que sólo resta esperar y, como acostumbramos decir, que la Fuerza nos acompañe.

SOLDIER OF FORTUNE II
DOUBLE HELIX

Medal of Honor: Allied Assault, Doom III, Unreal II, Return to Castle Wolfenstein, Counter-Strike: Condition Zero. Esto son sólo algunos de los próximos *First Person Shooters* próximos a salir entre fin de año y principios de 2002. Ya les mostramos una preview, y ahora seguimos el desarrollo de este impresionante título con más información y fotos calientes. Soldier of Fortune II: Double Helix sin duda será otra de las compras seguras para estas Navidades.

Por Diego E. Vitorero



ARTILLERÍA PESADA
¿Qué sería de un FPS sin un arsenal, digo? SoF II contará con 14 armas y 10 tipos de granadas. Podremos equiparnos con sniper, AK-47, M4 con el lanza granadas M203, la granada de mano M67, una bomba incendiaria manual llamada AN-M14 TH3, M-16 y otras más. El equipo de Raven está haciendo mucho hincapié en el realismo de las armas, tanto en su poder como en su comportamiento y sonido, sin omitir que cada arma tendrá algo así como 1.500 polígonos. ¡Hasta podremos sacarle el arma a los enemigos que vayamos dejando en el camino!



¡QUÉ CARIPELA, PAPÁ!

¡Miren nada más lo que es ese rostro! Cientos de polígonos -un total de 3.000 para cada modelo- sólo para que este soldado exprese su sed de sangre. Y como si esto fuera poco, los personajes tendrán expresiones faciales, con lo cual podrán hacer todo tipo de gesticulaciones, por ejemplo mirarnos de costado, cerrar el entrecejo, hacernos saber su descontento y todas esas cosas que nos hacen mojar los pantalones.



EL ENTORNO

El juego tendrá texturas fotorrealistas para una mejor ambientación. Obviamente, todo esto irá acompañado de sonidos típicos del lugar donde nos encontremos. En la jungla escucharemos el ruido de la vegetación que se mueve por el viento, el agua corriendo en un río o aves saltando entre los árboles. Además, tendremos factores climáticos en tiempo real como nieve, niebla y lluvia.

EL MUNDO SEGÚN RAVEN

Soldier of Fortune II: Double Helix contará con 10 misiones repartidas en 70 mapas, en los lugares más inhóspitos que hayamos conocido jamás, como Colombia, Kamchatka, Hong Kong, Praga y Jordania.

El juego está en su etapa final, y utiliza el mismo engine gráfico que dio vida a Quake III Team Arena, aunque con una modificación llamada *GHOUL 2*. Esta modificación, entre otras cosas, permite que se pueda definir un sistema dinámico de zona de impactos en el cuerpo de los enemigos y en el propio, haciendo posible acribillar a un enemigo con balas y ver todos y cada uno de los impactos en el flamante cadáver.

Como si esto fuera poco, contará con un sistema de script llamado *ICARUS 2*, el cual se combinará con el sistema de inteligencia artificial *LICH*, para que nuestros enemigos y compañeros de equipo reaccionen de la manera más realista posible y de forma aleatoria; o sea, sin seguir un patrón de comportamiento previamente estipulado.

SHATTERED GALAXY

GUERRA PERPETUA: EL NUEVO VICIO ONLINE

■ Por Leonardo Panthou

Shattered Galaxy es una mezcla de rol y estrategia cooperativa. Toma lugar en un mundo online persistente donde se pueden albergar hasta 30.000 jugadores simultáneamente. Ese gusto a RPG lo hace peligrosamente adictivo, así que les advierto: si continúan leyendo pueden terminar adquiriendo el hábito irrefrenable de jugarlo día y noche.



TIEMPO REAL Mientras viajamos hacia el campo de batalla nos tenemos que conformar con ver el combate.

Tuve la oportunidad de disfrutar la versión Beta abierta al público de *Shattered Galaxy*, un MMORTS (RTS Multiplayer Masivo Online) desarrollado y publicado por Nexon. La versión final, con fecha de salida programada para el 20 de agosto, ya se encuentra disponible al momento que leen esto. Este premiado juego incorpora elementos de rol, de estrategia en tiempo real, de estrategia por turnos y de juegos tácticos en equipos. Básicamente interpretamos un héroe cuyo objetivo es expandir el territorio de su facción, formada por cientos de otros héroes como nosotros. Junto a ellos pelearemos batalla tras batalla contra otras facciones en una guerra que nunca termina.

Un héroe entre muchos

Como ya dije, asumimos el papel de un héroe que creamos y configuramos cuando nos suscribimos. Debemos especificar sus atributos, definir su apariencia y elegir una facción. Cada facción tiene una base o ciudad capital arrinconada en una esquina del planeta inicial *Morgana Prime* (más adelante en el juego existirá la posibilidad de asentarse en otros sectores de la galaxia). La capital es lugar de encuentro entre los distintos héroes, es centro social, tecnológico y político (¡sí, como leerán más adelante, cada facción se rige con su propio sistema político!). En la ciudad encontraremos varios edificios indispensables, como fábricas, mercados y laboratorios y otros menos importantes como centros de simulación u observatorios. Si el héroe no quiere enfrentarse a jugadores reales, desde allí también puede descender a las cavernas subterráneas para combatir a los aliens que las habitan.

A partir de su ciudad capital los héroes lanzarán día tras día una campaña expansiva por la conquista de todas las otras provincias. Se guiarán a través del mapa estratégico, una herramienta que pone en pantalla los territorios de cada bando junto con otros datos vitales. El héroe se mueve en tiempo real por las diferentes provincias para atacar, defender o servir de refuerzo. Como los refuerzos se hacen en tiempo real y las batallas son rápidas, se hace más difícil defender la frontera a medida que ésta se aleja de la ciudad capital.

Nuestro héroe tiene dos peculiaridades: no puede morir y tampoco participa físicamente en las batallas. Cada jugador puede administrar hasta 48 unidades, que puede comprar, vender, mejorar o rediseñar completamente. Para todo ello disponemos de varios recursos: por un lado tenemos cuatro clases de minerales que podemos conseguir en batalla o comprar en el mercado (los precios varían según la oferta y demanda del bien). Y por el otro lado tenemos dinero, de valor constante, con el que los gobiernos retribuyen a sus héroes.

Como en un juego de rol, el héroe posee atributos que puede incrementar a medida que gana experiencia. En ese momento aparecerá la disyuntiva de incrementar alguno de los cuatro atributos. El atributo de tácticas determina la cantidad de unidades que podemos controlar a la vez. En cualquier batalla, el jugador con el mayor nivel táctico se convierte automáticamente

en el comandante de campo. El atributo educación nos permite instalar equipos más avanzados en nuestras unidades. El atributo influencia afecta nuestras conexiones políticas y los jugadores que lo desarrollen podrán acceder más rápido a los chasis avanzados. Cuando nuestra aptitud mecánica es incrementada se alivianan las restricciones de peso en el diseño de unidades, permitiendo combinaciones más potentes.

Uno de los aspectos más interesantes es que alcanzado cierto rango nuestro héroe podrá participar del sistema político de Shattered Galaxy. Periódicamente se llaman a elecciones democráticas para cubrir diferentes puestos. El cargo más importante al que podemos aspirar es el de *Overlord*, señor y líder de la facción. Este gran estratega se encarga de armar y dirigir escuadrones especiales llamados *regímenes*, que se comprometen a atender diariamente los asuntos militares pertinentes. Al Overlord también le corresponde: forjar alianzas, declarar la guerra, fijar impuestos y hacer anuncios masivos.



HEROE Hasta que alcance el nivel 25 no paro.

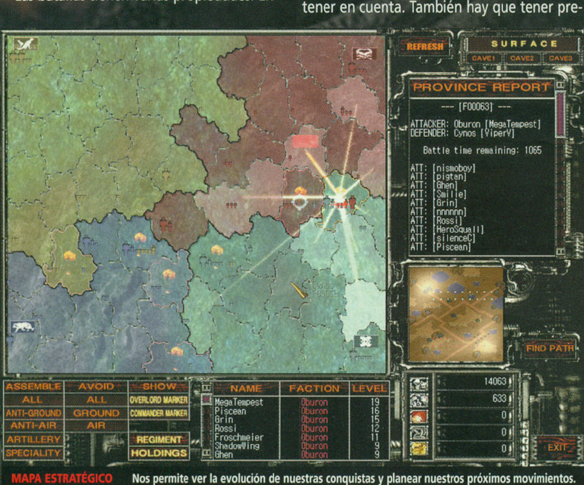
Anatomía de las batallas

Una vez que nuestro héroe entra en un terreno conflictivo, pasamos al modo batalla. En cada batalla se pone mucho en juego: la experiencia, el prestigio, el territorio y los recursos (cada mapa cuenta con una cantidad de minerales que es repartida entre los ganadores).

Las batallas tienen varias propiedades. En primer lugar ponen especial acento en las tácticas. Controlamos un número limitado de unidades (de seis a doce unidades, dependiendo de nuestro nivel de "tácticas"). Cuando son exterminadas podemos pedir refuerzos si conservamos unidades de reserva y si estamos dispuestos a esperar algunos cuantos segundos mientras llegan. Algunas unidades pueden necesitar recargar energía para usar sus habilidades especiales. Es por eso que los yacimientos de energía pueden convertirse en un elemento estratégico a tener en cuenta. También hay que tener presente que las unidades en sectores elevados obtendrán un rango superior de ataque y visión.

En segundo lugar, las batallas son cooperativas. Pueden participar hasta cincuenta jugadores simultáneamente (desplegando un total aproximado de 500 unidades en el campo de batalla). El éxito depende del trabajo en equipo, la coordinación y la comunicación entre los jugadores.

En tercer lugar, las batallas son rápidas. Duran como máximo veinte minutos. Y en cuarto lugar: los combates tienen distintos objetivos. Cuando atacamos un territorio debemos ejercer dominio sobre sectores claves del mapa llamados *PoC* (Puntos de Contención). Estos PoC son como una



MAPA ESTRATÉGICO Nos permite ver la evolución de nuestras conquistas y planear nuestros próximos movimientos.

EL GRAN GANADOR

Shattered Galaxy obtuvo cuatro de los seis premios que se entregaron en el último Festival de Juegos Independientes. Se llevó el premio que otorga la audiencia, el premio a la excelencia técnica, al mejor diseño y por último, el premio principal. ¡Y bien merecidos que los tiene!





EDIFICIOS En la base hay todo tipo de edificios, cada uno con una función diferente, como este observatorio.

especie de pizza, cuyas porciones se van activando a medida que pasamos un tiempo posicionados sobre ellas. Una vez completadas todas las porciones habremos dominado el PoC, y habrá que hacer lo mismo con los restantes para ganar la batalla. En cambio, cuando defendemos, nuestro objetivo es impedir que los enemigos capturen todos los PoC antes de que acabe el tiempo. Obviamente, también es posible ganar las batallas destruyendo a todos los enemigos.

Piezas configurables

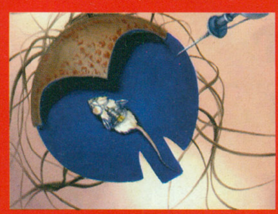
Cuando empiecen a jugar es probable que no tengan acceso al mejor armamento y sientan envidia de esos fornidos tanques o esos imponentes cruceros. Pero como en la vida, hay que hacerse desde abajo, ganar experiencia, servir como carne de cañón y ser pisoteados hasta que nuestro rango aumente, nuestros recursos se incrementen y podamos acceder a las unidades más decentes. Hay cuatro grandes grupos de unidades: infantería, móviles, aviación y especialistas. Cada unidad es completamente configurable, al punto tal que podemos elegir entre treinta chasis diferentes para empezar a construir nuestra propia unidad y luego decidir sobre el motor, reservas de energía, armas, escudos, computadora, sensores y equipo adicional. A medida que ganemos experiencia en las batallas nuestras unidades podrán acceder a un equipamiento más avanzado y nuestro héroe podrá adquirir nuevos chasis.

Gráficamente las unidades se ven bien, pero los que sobresalen son sus efectos de luz, disparos y explosiones. Una crítica que puedo hacerles es que a veces se hace confuso determinar a simple vista si la unidad es aliada o enemiga.

En síntesis. Batallas breves e intensas, unas tras otras. Alta capacidad de configuración. Organización y cooperación con otros camaradas. Continua búsqueda de promociones y perfeccionamiento. *Una guerra que nunca descansa*, aunque apaguemos la PC. Parecen ser los pretextos necesarios para acostarse a la madrugada y levantarse temprano.

FATA MORGANA

¿Cómo empieza toda esta lucha en una galaxia lejana? En 1960 un artefacto alienígena fue encontrado en la Tierra. Los científicos pensaron que el dispositivo, bautizado *Fata Morgana*, se trataba de una especie de transportador. Un rata de laboratorio fue forzada a poner a prueba el aparato. Efectivamente, el animalito fue transportado miles de años luz a un lejano planeta. Pero por accidente no viajó solo: todo lo que estaba en un radio de dos mil kilómetros había sido transportado con él. ¡Ouch! Los sobrevivientes se asientan en su nuevo hogar luchando por el control de los territorios mientras intentan erigir una nueva civilización. Como si fuera poco, el planeta está infestado por unos alienígenas hostiles que hay que mantener a raya.





CIUDAD CAPITAL Centro de reunión de los héroes, donde organizan sus planes de conquista.

3er Torneo oficial

Counter-Strike

Qualify event
CPL Rio

Premios:

- 5 viajes a brasil para jugar la CPL de rio.
- 2 viajes a cataratas (6 dias 3 noches) estadia hotel 4 estrellas gentileza de Hung`s Turismo
- 2 Placas de video GeForce3 GAINWARD
- 5 memorias de 128 mb
- 1 placa de sonido 5.1 ABIT UA10 5.1
- 1 impresora HP
- 1 webcam2
- 1 set de parlantes Elite.
- 1 VoIP, Creative
- 3 cooler turbo twin
- 10 cooler turbo flower
- 1 cooler card fan
- 1 cooler HDD fan
- 15 Títulos gentileza de Edusoft
- 10 suscripciones trimestrales de Xtreme PC
- Premios GTC

CPL alla voy

Inscrivite!
Fecha del torneo:
15, 16, 22, 23, 29 , 30 final.
Lugar de realizacion:
Nuevo local de KIMOCHI GAMES!!
Esmeralda 523 esq lavalle

diseño: Estudio MAYA www.estudiomaya.com

3DGames ARGENTINA
www.3dgames.com.ar

Desarrollo del Evento / Reglamentación / implementación del Sistema de Torneo.

Maipu 484, 1er piso - Local 105. Capital, Tel: 4328 7684

KIMOCHI games!

Instalaciones y recursos / Inscripciones y gastos / Sponsors













GAINWARD





Neverwinter Nights

El nuevo RPG de BioWare promete elevar el nivel de los juegos de rol para computadoras a cotas nunca vistas. Hasta el momento nos hemos limitado a jugar historias lineales, productos redondos que no pueden ser modificados, partidas multiplayer predecibles. Pero ahora el sueño de todo jugador está por materializarse: la posibilidad de ser el Master de la partida, quien reemplace la IA de silicio y ponga a los jugadores ante verdaderas pruebas. ¿Estaremos en presencia de un renacimiento del género?

Por Pedro F. Hegoburu

Al frente de este proyecto está BioWare, una compañía que casi no necesita ser presentada. Con sede en Edmonton (Alberta, Canadá), esta gente ha sido responsable de éxitos en el género RPG como *Baldur´s Gate*, su expansión *Tales of the Sword Coast*, y *Baldur's Gate II: Shadows of Amn*. Tres juegos que han sido éxitos comerciales y aclamados por la crítica especializada. Su nueva apuesta es Neverwinter Nights (NWN), otro juego basado -como los ya mencionados- en Faerun, el mundo de Forgotten Realms de AD&D, pero con la novedad de que NWN es uno de los primeros juegos en utilizar la Tercera Edición de reglas de AD&D, publicadas en el año 2000.



EL GUION

La historia de NWN comienza en la ciudad de Neverwinter, donde se ha desatado una horrible plaga. Solicitan ayuda a la cercana ciudad de Waterdeep y en respuesta, el poderoso hechicero Khelben Blackstaff Arunsun junta un grupo de criaturas mágicas y las envía en secreto a Neverwinter para que curen la plaga. Lamentablemente la caravana es atacada y las extrañas criaturas escapan, por lo que un grupo de aventureros de Neverwinter, guiados por el paladín Aribeth de Tylmarande, se proponen encontrar las criaturas, curar la plaga, y capturar a los bandidos que han urdido y llevado a cabo el complot.

Todos los acontecimientos suceden en la zona norte de Faerun, a lo largo de la costa del Mar de las Espadas. El territorio cubierto por la campaña se expande desde la ciudad de Neverwinter al sur, hasta Luskan al norte. Para ubicarnos geográficamente, aclaramos que las ciudades de Baldur's Gate y Athkatla quedan mucho más al sur de esta zona, y para llegar a la también conocida Icewind Dale deberíamos atravesar una cadena montañosa llamada "La Espina del Mundo". Si quisiéramos una comparación histórica, NWN estaría basada a grandes rasgos en la Europa de la Edad Media.

Quienes tengan la valentía de adentrarse en NWN y jugarlo se encontrarán con que la historia se desarrolla a lo largo de cuatro capítulos (aproximadamente unos 28 módulos) y que el tiempo de juego no será menor a las 60 horas. Adicionalmente, BioWare incluirá otros módulos que no pertenecen a la campaña principal, y a esto deberíamos sumarle los downloads que hagamos de Internet.



LOS PERSONAJES

Ya mencionamos que NWN se ceñirá estrictamente a las reglas de la Tercera Edición de Advanced Dungeons & Dragons, lo que significa que dispondremos de muchas opciones a la hora de crear nuestros personajes. En total habrá 7 razas (Humanos, Elfos, Enanos, Gnomos, Halflings, Medio-Elfos, y Medio-Orcos) y 11 clases o profesiones (Bárbaro, Bardo, Clérigo, Druida, Guerrero, Monje, Paladín, Ranger, Ladrón, Brujo y Hechicero), lo que permitirá las más variadas combinaciones posibles. Aprovechamos la oportunidad para aclarar la desinformación reinante: a diferencia de los que muchos "especialistas" afirman, esta nueva edición de reglas casi no incorpora nuevas razas y clases. Y decimos "casi" porque lo cierto es que el Medio-Orco, el Monje y el Bárbaro ya figuraban en los manuales de AD&D del pasado (los dos primeros estaban en la Primera Edición de reglas de 1979, y el Bárbaro apareció como una sub-clase del Guerrero en un suplemento llamado "Unearthed Arcana" de 1988). Por lo tanto, la única novedad es la inclusión de dos clases con habilidades mágicas (Brujo, con habilidades mágicas innatas, y Hechicero, estudioso de arcanos volúmenes mágicos) cuando lo conocido era sólo una (el Mago en general).

Una opción interesante es la de tener personajes con múltiples clases, lo que será posible hasta un máximo de tres clases. Por ejemplo, un Guerrero de nivel 3 que obtiene la experiencia necesaria para subir a nivel 4, puede optar por seguir a nivel 3 y elegir una nueva clase, que comenzará a nivel 1. En todo caso, el nivel máximo de un personaje será el mismo que actualmente rige en el Manual del Jugador de AD&D, por lo que nadie tendrá un nivel superior a 20. Y para quienes tengan personajes jugados en Baldur's Gate, NWN permitirá importarlos de dos maneras diferentes: si quieres que sean "no oficiales", solamente se lo modificará para que cumpla con las reglas de la Tercera Edición de AD&D; y si quieres que sean "oficiales", perderán todas las habilidades y objetos, siendo de hecho personajes de nivel 1. Una pena pero es necesario para que el juego no esté desbalanceado.

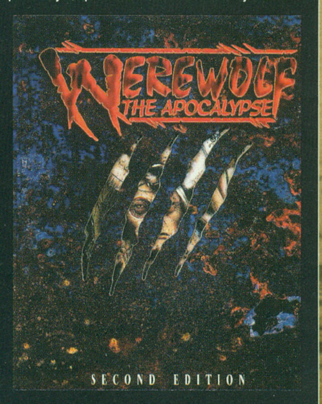
Es importante destacar que visualmente podremos o no distinguir a qué clase pertenece un jugador, y esto se debe a las excelentes opciones de customización del juego: no sólo podremos elegir la complexión del personaje (gordo o musculoso, alto o bajo) sino que también podremos elegir las ropas y fisonomía. Lo único que podrá delatarlo es su raza. Como sucede con Baldur's Gate, el jugador podrá elegir el color de su pelo, su cabeza, una imagen preseteada que lo identifique, o importar una imagen creada fuera del juego y hasta una librería de sonidos propia.



El sistema elegido para la determinación de las características de cada personaje fue el "Standard Point Buy", uno de los nueve disponibles en las reglas de AD&D. Este sistema es muy versátil, y consiste en que cada una de las seis características (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría, y Carisma) tiene un mínimo de 8 puntos, y dispones de 25 puntos extra para agregar donde desees. Pero ojo que es "caro" subir hasta las puntuaciones de elite. Por ejemplo, si quieres un Guerrero bastante bueno, gastas 6 puntos en su Fuerza y la tendrá en 14. Pero a partir de esa puntuación la escala cambia, por lo que si quieres que sea bien pulenta y tenga Fuerza 18, eso te costará 16 puntos (y no 10, que sería si cada punto se comprara uno a uno). Finalmente, cada cuatro niveles recibes un punto extra para asignar a cualquier característica de tu elección.

LOS JUEGOS DE ROL Y AD&D

Los juegos de rol (de papel, lápiz y dados) nacieron en 1974, cuando dos norteamericanos llamados Gary Gygax y Dave Arneson publicaron el decano *Dungeons & Dragons*, de corte épico-medieval-fantástico. A éste siguió *Advanced Dungeons & Dragons*, y luego el hobby se expandió, tuvo momentos de esplendor y de languidez, hasta llegar a la actualidad. El juego de rol es una actividad en la cual los jugadores se reúnen alrededor de una mesa para interpretar las actividades (los roles) de sus personajes, que están detallados en hojas de papel. Las características y habilidades de cada personaje se definen aleatoriamente con dados de varias caras (4, 6, 8, 10, 12 y 20 caras). La popularidad del juego hizo que surgieran muchos otros, basados en diferentes licencias (tales como *007 James Bond, El Señor de los Anillos* o *Star Wars*) o ambientaciones (de terror como *Kult* o *Werewolf: El Apocalipsis*; futurista como *Cyberpunk*; o épico-medieval como *Pendragon*). Cada juego se diferencia de los demás no sólo en su ambientación o mitología, sino también en el sistema de juego utilizado. Los hay buenos y no tan buenos. En XPC te recomendamos *AD&D, Vampiro, RuneQuest*, y *La Llamada de Cthulhu*, que fueron creados por los más capos (Gygax, Mark Rhein-Hagen, Greg Stafford y Sandy Petersen, en ese orden). ¡Corré a probarlos!



EL JUEGO

NWN no se trata de un juego específicamente diseñado para jugar sólo o en multiplayer, sino que soporta satisfactoriamente ambas experiencias. Si bien la historia es la misma, puedes comenzar a jugarla en solitario pero en cualquier momento optar por invitar a otros jugadores a que te ayuden. Lo interesante de NWN es que podremos utilizar el mismo personaje tanto para jugar Single Player como para multiplayer, por lo que en todo momento estaremos obteniendo experiencia y objetos para el mismo fin. De forma similar a lo que ocurre en el multiplayer de Diablo II, en NWN se incrementará la dificultad del juego a medida que se sumen nuevos jugadores a la sesión, evaluando el tamaño del grupo y su poder relativo (no es lo mismo ocho personajes novatos que tres personajes veteranos armados hasta los dientes). Entre los jugadores y el objetivo deseado se interpondrán aproximadamente 200 monstruos, creados a partir de unos 50 modelos base:

LA TERCERA EDICION DE REGLAS DE AD&D

No faltó mucho para que los tradicionales juegos de rol tuvieran cabida en el mundo de las computadoras. Y justamente los juegos más exitosos estuvieron basados en las licencias de AD&D: la serie *Baldur's Gate*, más *Icewind Dale* y *Planescape: Torment*. Pero todos estos juegos utilizaban al Segunda Edición de reglas de AD&D, y ahora que hay una Tercera Edición, los juegos van a reflejar los múltiples cambios y novedades. Las nuevas reglas brindan mayor flexibilidad para crear y desarrollar los personajes; muy brevemente les vamos a mencionar los cambios:

- **Características:** antes, las características de los personajes estaban comprendidas entre los 3 y 18 puntos, mientras que el máximo posible en cualquiera de ellas era de 25 puntos (reservado para dioses y monstruos varios). Ahora no hay límite alguno...
- **Clases y Razas:** antes, los personajes no humanos estaban limitados a ciertas clases y niveles. Ahora no sólo han regresado clases y razas olvidadas (el Monje, el Bárbaro, el Medio-Orco) sino que todos pueden subir de nivel sin limitación alguna.
- **Proezas:** son habilidades especiales obtenidas cada cierta cantidad de niveles. Antes de la Tercera Edición no existían.
- **Habilidades:** introducidas en la Segunda Edición, eran un bodrio y tardábamos una eternidad en mejorarlas. Ahora obtendremos una cantidad de puntos al subir de nivel y podremos entrenar varias habilidades simultáneamente.
- **Armaduras y Combate:** el confuso sistema de Armaduras en el rango +10 hasta -10 ha sido abolido por uno similar al usado en *Diablo*. Y para resolver el combate, se suma nuestra habilidad más los modificadores, y si el resultado supera el armadura del oponente, ¡hemos impactado!
- **Tiradas de Salvación:** las cinco categorías han sido reducidas a tres, que están íntimamente relacionadas con tres habilidades (Constitución, Destreza y Sabiduría).
- **Conjuros:** anteriormente, se dividían en dos escuelas (Clericales de niveles 1 a 7 y Mágicas de niveles 1 a 9). Ahora se dividen en Divinas y Arcanas, y ambas llegan hasta nivel 9. Memorizar los conjuros ya no toma una eternidad...
- **Monstruos:** antes eran descritos con otras características diferentes a un Personaje, ahora se los describe de forma similar para facilitar su "roleo".

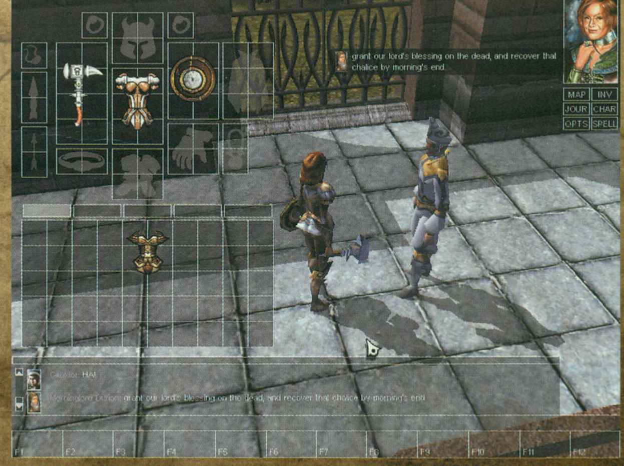
desde el conocido orco hasta el poderoso dragón. Con las herramientas incluidas en NWN se podrán realizar varios cambios a las estadísticas, habilidades, texturas, sonidos e IA de las criaturas.

Quienes elijan jugar NWN en solitario podrán conseguir o contratar miembros para su grupo, que serán manejados por la IA aunque responderán a ciertos comandos dados por el jugador. Además de poder jugar en modo multiplayer toda la historia, BioWare incluirá otros módulos jugables, entre los que se destacan duelos, búsquedas del tesoro y asedios a castillos. Sin embargo, NWN presenta dos novedades salientes. La primera de ellas, el modo "Dungeon Master", mediante el cual uno de los jugadores toma el rol de Director de Juego. Esto le permite ponerse en la piel de los monstruos, de los personajes no jugadores, interactuar con los jugadores mediante la improvisación de diálogos y encuentros, colocar los tesoros donde lo desee, etc. No hace falta que el Master sea el *host* de la aventura, ¡y hasta es posible que una sesión tenga dos o más Masters al mismo tiempo! Esta actividad se realiza a través de una interface o cliente para Masters, que es una extensión de la utilizada por los jugadores: según BioWare, "si conocés una, conocés la otra". De todos modos no hay que desesperarse, ya que así como hay un tutorial para los jugadores, BioWare planea crear un tutorial para los Masters.

La otra novedad destacada de NWN es el sistema de portales que se aplica a través de Neverwinter.net.

LOS PORTALES

Es innegable el auge que han tenido en los últimos años los juegos MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game), que reúnen miles de jugadores en un mundo virtual persistente a cambio de una suscripción mensual. Si bien BioWare no tiene intención de crear algo similar, han decidido proveer a los jugadores de un medio para imitarlos. Así es como cada computadora conectada a Internet podrá actuar como un escenario en el cual podrá jugarse, y que se enlazará con otras computadoras para formar un mundo virtual a través de portales. Una PC conectada a través de un modem de 56k podrá soportar alrededor de 8 jugadores, mientras que las PCs conectadas a través de ADSL o cablemódem soportarán hasta 64 jugadores simultáneamente. Este sistema de portales se activa cuando un operador de un server (por ejemplo, alguien que hace de host de una partida en su PC) solicita un link a otro operador de otro server. Una vez aceptado, se crea una transferencia de ida y vuelta entre las dos computadoras, lo que permite que los jugadores viajen con todos sus objetos y características entre los dos mundos a través del portal, que se mantiene activo hasta que somos removidos por uno de los operadores, y que es gratuito. Si el server en el otro extremo no está operativo, el portal aparecerá cerrado. Cada server o computadora puede estar conectada a varios portales al mismo tiempo. Vale la pena aclarar





que si un servidor se desconecta mientras hay personajes adentro, nada se pierde ya que los mismos aparecerán del otro lado del portal original. Los jugadores podrán ver mucha información sobre el server a visitar cuando inspeccionen un portal, ya que cada mundo puede tener ciertos requerimientos o filtros seteados por el operador al inicio de la sesión, y que serán comunicados a cada jugador que intente conectarse. Por ejemplo, una característica de un server puede ser que permita el denominado PK (Player Killing), o solamente el combate entre dos grupos adversarios (con lo cual no se podrá dañar a miembros de un mismo grupo) o filtros como por ejemplo que no ingresen personajes de *n* nivel, etc. Ya imaginamos un mundo sin límites en este sistema de portales que pueden conectar miles de computadoras alrededor del globo.

¿Y qué es *Neverwinter.net*? No es un server para jugar como Battle.net lo es para los juegos de Blizzard, sino que se trata de un servicio de emparejamientos, una central donde los jugadores y Masters puedan reunirse, chatear, planificar y reclutar aventureros para las partidas. Aquí también figurará la lista de servers activos para vincular con el nuestro a través de los portales, y habrá información detallada sobre cada server de manera que podamos elegir aquellos con mejor ping, parámetros de juego, etc.

En nuestra opinión, la compañía que quiera triunfar con su producto hará bien en investigar qué quieren sus jugadores, entre otras cosas. Por ello, es importante visitar los foros en los que se discuten las ventajas y desventajas de un juego, o los clanes formados por fanáticos del juego, o los websites dedicados, y tomar lo más rescatable para ser incluido en el juego. BioWare ha hecho sus deberes, y es por ello que ha incluido una recomendación hecha por quienes opinan en sus Foros, en la forma de "Character Vaults" (bóvedas de personajes). Este es un sistema que protegerá a los jugadores de aquellos que quieran hacer trampas y desbalancear el juego, y funciona de la siguiente manera: al crear un personaje "oficial" para jugar multiplayer, el personaje es chequeado al iniciar la sesión en todas sus características, experiencia y objetos. Y al completar el módulo o aventura, es nuevamente chequeado y procesado a través de una serie de filtros. Mediante la comparación con unos niveles preseteados, estos filtros monitorean la cantidad y calidad del tesoro que el personaje trae a la bóveda, cualquier cambio en sus atributos, el poder de sus ítems mágicos, la experiencia que ha obtenido, etc. y lo comparan con el tiempo que el personaje ha estado ausente de la bóveda (o sea, cuánto tiempo ha sido jugado). Si se llegara a exceder algunos de los niveles preseteados, el jugador podrá optar por dos medidas: la primera, para mantener el status de "oficial", es deshacerse de objetos, restaurar características, o recortar experiencia adquirida; la segunda medida, para aquellos *cheaters* que opten por perder el status de "oficial", será la de salvar el personaje no filtrado en su propia PC, para ser utilizado en servers que permitan personajes "no oficiales". La diferencia filosófica es notable, y creemos que la solución ideada por BioWare es excelente, permitiéndote elegir entre jugar con personajes legales y balanceados, o exponerte a los abortos de los personajes hackeados.

¡COMBATE!

A todo buen rolero le gusta, con mayor o menor frecuencia, combatir: justificar por qué tiene esa filosa espada, esa brillante armadu-











EL SUEÑO DE SER DIOS Miren esto con atención, *Dungeon Masters*... puede ser su oportunidad.

ra, y esas cicatrices que recorren su mejilla. El combate en NWN es en tiempo real, con un fuerte enfoque en la táctica. Por una cuestión lógica, el Master podrá pausar el juego en cualquier momento (en aquellas partidas multiplayer en los que haya uno), pero de hecho el juego está diseñado y balanceado de tal forma que no sea interrumpido y se juegue en tiempo real. El sistema implementado por BioWare es óptimo en cuanto no implica cliquear constantemente sobre el adversario para ver que el jugador con más reflejos y mejor conexión derrota al otro. Para evitar esto se han inclinado por un combate en varios niveles: en el nivel base se aplica un click único, mediante el cual el personaje repetirá las acciones de ataque hasta vencer al adversario o que se asigne otra acción. El segundo nivel de combate consiste en una "lista de espera": el jugador selecciona acciones especiales de combate para el personaje, y éstas ingresan en la lista de espera para ser realizadas en la siguiente ronda. Este segundo nivel no se repite sino que una vez realizadas estas acciones especiales, el combate vuelve al nivel base, pero luego pueden volver a elegirse otras acciones e iniciar una nueva vuelta de combate de segundo nivel. El resultado de esto es un sistema muy tolerante al lag (ya que en ningún momento nuestro personaje queda a merced del adversario, sin contestar los ataques).

La interface de NWN cuenta con una muy útil barra de acceso rápido, que es una serie de 12 casilleros al pie de la pantalla. En estos casilleros pueden colocarse pociones, armas, y hasta habilidades, y permiten que el jugador tenga a mano lo que más utiliza.

Sin embargo, a pesar del sistema de combate y de la barra de acceso rápido, hasta el mejor jugador puede sufrir la fatalidad de ver que su personaje muere. Cuando un personaje llega a cero puntos de vida cae inconsciente, y lentamente comienza a perder puntos de vida hasta llegar a -10. En ese momento se presentan dos opciones: reaparecer en un lugar determinado con una pérdida de puntos de experiencia, o continuar observando el combate a la espera que un amigo nos cure. Los monstruos y demás adversarios sólo nos liquidarán cuando hayan neutralizado a los demás miembros de nuestro grupo, pero al llegar a -10 el personaje morirá indefectiblemente. En este momento se necesitará más que una simple curación o poción para volver a recorrer el mundo de los vivos: en este momento se puede elegir la reaparición o esperar que un amigo nos resucite.

El nivel de detalle también se presenta en las animaciones de combate, puesto que acciones como esquivar, blandir el arma y detener un ataque serán visualmente representadas. No hace falta aclarar que los casi 200 hechizos implementados serán de lo más atractivo en términos estéticos...

En cuanto a la comunicación, esencial en todo juego multiplayer, NWN ofrece un sistema de respuestas predefinidas al interactuar con personajes no jugadores, pero al momento de dirigirnos a otros jugadores podremos





¿LA PANACEA DE LOS DUNGEON MASTERS?

Hace más de un año, en XPC #29 (marzo de 2000) Dan mencionaba a NWN como uno de los juegos de rol revolucionarios, dado que nos permitiría estar "de los dos lados del mostrador": como jugadores, y como Masters o directores de la partida. Hasta el momento ningún juego ha logrado este nivel de perfección que lo asemeje más íntimamente a los tradicionales juegos de lápiz, papel y dados; si bien *Vampire The Masquerade: Redemption*, de Nihilistic, lo anunciaba, fue un fiasco y ahora NWN deberá probar que el producto y su engine permiten a una persona alterar el juego a su gusto, tomar el rol de los personajes no-jugadores cuando lo desee, y hacer que la experiencia sea lo más realista posible.

La comunidad de jugadores on-line es muy grande, pero hasta el momento ninguno de los grandes títulos disponibles (lista que podemos reducir a cuatro: *Ultima Online*; *Asheron's Call*; *EverQuest*; y *Lineage: The Bloodpledge*, del cual hablaremos en la siguiente edición de Xtreme PC) es realmente un RPG, puesto que sólo son mundos virtuales en los cuales se reúnen miles de jugadores de forma simultánea, pero sin un guión o historia que los dirija, repitiéndose los acontecimientos y scripts una y otra vez. Por ejemplo, en algunos de estos juegos se da el respawn de monstruos en el mismo lugar luego de determinada cantidad de minutos, lo que alienta a que jugadores *campers* se aposten en las cercanías para matarlos y obtener por enésima vez un objeto que luego será vendido en *eBay*. NWN tiene la capacidad de asemejarse a estos grandes títulos on-line, con la ventaja que el mundo podrá crecer a medida que haya más jugadores y hosts, y que el juego podrá ser modificado por los Masters, y por ello será actualizado con mucha más frecuencia. Como si esto fuera poco, no habrá que pagar una suscripción mensual para jugarlo...



utilizar un buen sistema de chat que incluye modos de susurros, gritos y chateo con todo el grupo. También hay una amplia gama de frases predefinidas apropiadas para varias situaciones de roleo y combate, mediante hotkeys que pueden ser determinadas a gusto del jugador. Finalmente, BioWare está investigando qué soporte para chat en tiempo real implementará al momento de poner a la venta el producto final.

LA PARTE TECNICA

En el núcleo del juego encontramos el engine *Aurora*, que ofrece gráficos en 3D. Este engine fue desarrollado específicamente para NWN a partir del engine *Omen*, que fue utilizado para MDK2, e incluye resolución independiente, un sistema de partículas, luces dinámicas, mapping del entorno y un diseño modular abierto. El sistema de luces y sombras está siendo optimizado para acomodar todas las variantes: para quienes vean que los cómputos de sombras dinámicas son muy exigentes para el procesador, BioWare ha desarrollado un sistema de escalas que se puede regular. En un extremo, veremos que las sombras son simples manchas oscuras debajo de los personajes; la siguiente opción permitiría que los monstruos proyecten sombras volumétricas verdaderas; un poco más arriba veremos que todo el mundo proyecta sombras, pero de una única fuente de luz; y en el máximo nivel el sistema permitirá luces y sombras realistas basadas en múltiples fuentes de luz. La vista en NWN es en una perspectiva isométrica, 3/4 en tercera persona, pudiéndose rotar la cámara a gusto y hacer zoom hasta ver los personajes a 1/15 o 1/3 de su tamaño en pantalla. La resolución por default es 800x600, pero para los sistemas más desactualizados se puede reducir a 640x480. Por el momento los requerimientos de hardware para disfrutar NWN son bastante accesibles: Pentium II 300MHz, placa de video TNT2 o Voodoo3, y 32 MB de RAM, además de una conexión a Internet para el modo multiplayer.

Una de las mejoras que ha creado más revuelo alrededor de NWN es el *Aurora Toolset*, la misma herramienta de edición que utiliza BioWare para crear el juego. Entre sus más llamativos aspectos se encuentra la velocidad a la cual se pueden crear módulos enteros. El editor de niveles se basa en tejas preseteadas que se utilizan para diseñar cada área. Hay tejas para exteriores e interiores, tales como cavernas, bosques, mazmorras, etc. Estas tejas son las piedras basales de cada nivel, una vez que se coloca una al lado de otra se unen automáticamente: por ejemplo, si se ponen cuatro tejas de mazmorras en fila, automáticamente se transforman en un pasillo. El editor se ve en una perspectiva 3D con total control de las cámaras para hacer paneos y zoom, y los diferentes objetos como tesoros, monstruos, puentes, paredes, etc. pueden ser colocados en cualquier lugar del nivel.

Los diseñadores de campañas más ambiciosos pueden tomar el control del *NWScript*, un lenguaje de scripting parecido al C++ que puede ser usado para crear eventos y conversaciones. Para ayudar a que lo diseñadores aprendan el uso de estas herramientas, BioWare incluirá la fuente para todos los niveles y scripts en la campaña.

A pesar que NWN está siendo desarrollado simultáneamente para PC, Mac y Linux, las herramientas sólo funcionan bajo Windows, aunque están negociando con MacPlay para que un equipo de desarrollo de Mac haga la transferencia.

Como verán, la razón por la cual Bioware incluye todas las herramientas es para que los jugadores puedan contar, crear y jugar sus propias historias, algo inherente a las tradicionales aventuras de rol con lápiz y papel. Otra ventaja es la vida útil del juego, que se alarga mucho al poder crear nuestras propias aventuras, publicarlas en Internet y bajar las de otros jugadores.

Se espera que NWN esté listo para fin de este año. Por lo pronto, nosotros ya estamos listos y no vemos el momento de recrear aquellas inolvidables sesiones de rol en un medio más moderno: en nuestras PCs.



A pedido de los lectores...



REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC
SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90%
CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80%
EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70%
MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60%
BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50%
REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40%
MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0%
MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

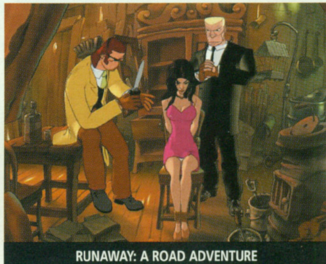
ESTRATEGICOS

ACCION/ARCADES

AVENTURAS/RPG

PUZZLES/INGENIO


MAX PAYNE


RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE


MECHCOMMANDER 2

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

ARCANUM	89%
SHOGUN: WARLORD ED.	87%
MAX PAYNE	85%



Los juegos que aparecen con este símbolo merecen el PREMIO XTREME. (¡Este mes, ninguno!) ¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Cryo Interactive
INTERNET: http://persianwars.cryogame.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8X, 350 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98/2000/Me
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores vía LAN.

PROMEDIO **78%**

PERSIAN WARS

MIL Y UNA NOCHES DE BATALLAS

Por Pablo Balut

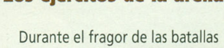
En la oscura noche del desierto, una extraña luz aparece en el cielo. Como un meteorito resplandeciente el anillo del Rey Salomón se estrella contra las dunas... es un artefacto increíblemente poderoso y quien se apodere de él obtendrá riquezas y fuerzas inigualables. Tres pueblos en disputa intentarán encontrarlo, los beduinos habitantes del desierto, las bellas guerreras amazonas, y los Ghouls, unas desagradables criaturas necrófagas. Así pues, que comience la búsqueda...



La francesa Cryo Interactive nos ofrece con Persian Wars un entretenimiento de estrategia y aventuras en tiempo real, en la línea de *Crónicas de la Luna Negra* (N. del E.: ver Xtreme PC #25). El juego consiste básicamente en batallas ambientadas en un especial mundo inspirado en los relatos de la Arabia fantástica de *Las Mil y Una Noches*, en donde guerreros, magos, genios, alfombras voladoras y extrañas criaturas conviven y dan forma a un sinnúmero de aventuras. Una extensa campaña no lineal y 4 mini campañas nos permiten conocer las tres razas de este extraño mundo. En la campaña principal, debemos dirigir a nuestro personaje Simbad y sus guerreros beduinos a recuperar el Anillo del Rey Salomón.

Camello Blindado

LAS MIL Y UNA NOCHES Alfombras voladoras atacando desde el aire.



Los ejércitos de la arena

Durante el fragor de las batallas podremos comandar tropas de las tres razas que dispone Persian Wars. Las Amazonas, los Beduinos y los Ghouls. Cada raza cuenta con distintos tipos de unidades, con una gran variedad para elegir: camellos blindados, carros de guerra, jinetes montados en cangrejos, genios, arqueros en alfombras voladoras, carros a vela, barcazas volantes, tanques a vapor, ¡y hasta un increíble mago en la forma de un elefante rosa ebrio...! Persian Wars nos ofrece cerca de 90 unidades.



FUEGO DEL DESIERTO Los ejércitos de criaturas fantásticas mantienen duras batallas.

LAS MIL NOCHES Y UNA NOCHE

En 1885, Sir Richard Burton tradujo al inglés una serie de cuentos de autores anónimos que tituló *Arabian Nights*, conocida como *Las Mil Noches y Una Noche* o *Las Mil y Una Noches* para el mundo hispano. El resultado es un libro extenso, rebosante de historias fantásticas -la gran mayoria cargadas de un enorme erotismo- que mezclan personas simples con grandes sultanes y palacios de oro, genios, pájaros gigantes y otras criaturas fantásticas, provenientes de la mitología de las variadas culturas del Viejo Continente y que con toda probabilidad se originaron en la tradición del relato oral.
En la historia principal que sirve de eslabón para los muchos cuentos de la obra, el rey Schahriar, desengañado por lo que cree ser la naturaleza infiel de la mujer, toma esposas cada noche y las degolla cada amanecer, excepto a la hija del visir, Scherezade, que hábilmente evita su final durante mil y una noches dejando una historia inconclusa que el rey quiere conocer.
De una versión previa adaptada para niños por Antoine Gallard en 1704, que no incluye naturalmente ninguna mención al erotismo implícito en la obra original por considerarla "de mal gusto", la cultura popular conoce cuentos clásicos como Los viajes de *Simbad el marino*, *Aladino y la lámpara maravillosa* y *Alí Babá y los cuarenta ladrones*.

A diferencia de muchos RTS, los recursos los vamos obteniendo de los tesoros que encontremos en cada batalla y en cada escenario que debamos resolver. Porque si bien tratar de recolectar todos los tesoros, así, cuantos más dinares juntemos, más podremos mejorar nuestro campamento y avanzar tecnológicamente. Es posible comprar nuevos tipos de tropas y mejorar las cualidades de las que ya pelean en nuestro ejército. Además de dinares, podemos recolectar objetos mágicos, pergaminos hechizados y pociones, pero hay que tener cuidado ya que también pueden haber trampas y maleficios.

Los escenarios están bien ambientados y cuentan con detalles dignos de los cuentos de *Las Mil y una Noches*: oasis cristalinos, verdes palmeras, dunas y mesetas áridas, aldeas, edificaciones y fortalezas majestuosas. Los efectos de los hechizos y la magia están bien logrados y aportan colorido a las batallas. Las unidades -como pueden observar, gráficos 2D- tienen una buena cantidad de detalles y están muy bien animadas. Sonido y música, aunque no desentonan, son algo pobres y repetitivos.

Si deseamos jugar batallas en multiplayer disponemos de dos modos, Duel: es decir eliminar a todos los oponentes, y Capturing the Mascot: como cualquier juego de capturar la bandera, sólo que en éste la bandera es una mascota.

En definitiva, Persian Wars tiene varios elementos muy atractivos, buena ambientación y unidades muy imaginativas. La historia de las campañas está buenísima, y aunque como RTS no vaya a destacarse por sobre los títulos más importantes del género, es una gran manera de empezar la primavera con la magia de *Las Mil y una Noches*, que no es poco.



Persian Wars es un juego de estrategia, el componente de aventura también es fundamental. En muchos escenarios aparecerán personajes que nos plantearán un problema, y depende de nuestra sabia respuesta cómo continuará la aventura. Por más que seamos el mejor estratega, una respuesta mal dada puede llevarnos al fracaso total, así como una buena respuesta puede mejorar nuestra posición y engrandecer nuestro ejército.

Dinares, dátiles y la danza del vientre

Recomendación importante: "grabar entre batalla y batalla". En cada escenario, antes de concluir la misión o antes de eliminar a todos los enemigos, es importante

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: : Batallas en tiempo real en el mundo de *Las Mil y una Noches*.
LO QUE SI: La jugabilidad, el guión y las distintas posibilidades de la campaña, unidades originales.
LO QUE NO: No tiene autosave. ¡Es muy importante acordarse siempre de grabar entre batalla y batalla!
¿A dónde está Scherezade? ¡Con lo buena que estaba!

78% MUY BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com/games
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 400 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98/Me/2000.
SOPORTE MULTIPLAYER: de 1 a 8 jugadores vía LAN e Internet a través de Zone.com.

PROMEDIO **79%**

MECHCOMMANDER 2

UN NUEVO HIJO DEL UNIVERSO BATTLETECH



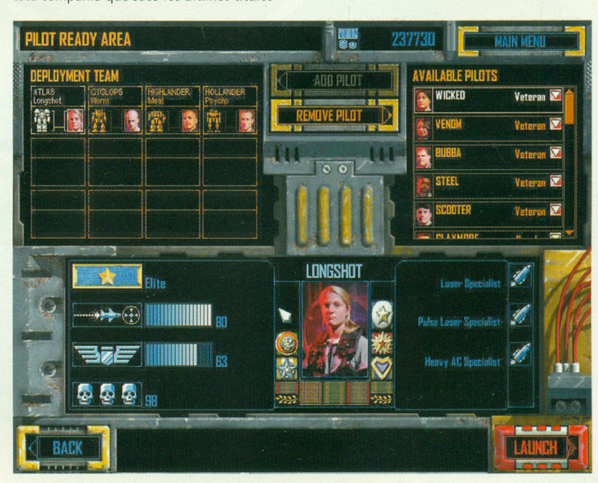
LA LEY DEL MAS FUERTE MechCommander 2 perdió la profundidad estratégica que había logrado la primera entrega.

Por César Isola Isart

MechCommander pasó sin pena ni gloria tan sólo un par de años atrás. A pesar de ello, quienes lo jugaron y lo comprendieron, supieron al instante que el estilo de juego que proponía lo convertía en uno de los mejores productos dentro del género, incluso al día de hoy.

Sin duda el universo BattleTech ha ido ganando muchos adeptos a lo largo del tiempo, ya sea con los simuladores, o sea MechWarrior del uno al tres, o con el cuatro, ya en manos también de Microsoft, acercándose más a un arcade (también más simplificado, pero a pesar de ello excelente), como también con el antecesor del título que comentamos en estas páginas. Y es curioso el hecho de que en general no hay uno que haya gustado unánimemente. Los seguidores de épocas pasadas desconfían de esta compañía que sacó los últimos títulos por simplificarlos a morir. Otros la adoran, pues gracias a ella descubrieron un nuevo estilo de juego que antes detestaban por lo complicado que era. A medida que el juego se retrasaba -su salida era prevista hace un año- los miedos del fan aumentaban, se publicaban screenshots y se daban a conocer nuevas opciones. Las opiniones iban y venían.

De esta manera es como algunos acusaban y otros defendían al nuevo engine gráfico, que a fin de cuentas resultó ser una maravilla, cuyo único defecto -y siendo muy quisquillosos, porque a lo largo del juego no molesta en absoluto- son las difusas texturas del terreno, que por momentos nos hacen ver a los Mech *patinando* por la pantalla. Los efectos de algunas armas -especialmente los del tipo RM- son francamente hermosos de ver, las luces, exquisitas, y las explosiones, impresionantes. El zoom y la rotación de cámara -aunque inútiles- funcionan bárbaro. Y si bien las sombras por momentos parecen cobrar vida propia, no molestan en absoluto. A decir verdad, el aspecto técnico, tan temido como esperado, es simplemente excelente.





Para todo aquel que no haya jugado la versión anterior, MechCommander 2 tiene todo un universo nuevo que entregarle dentro de la estrategia en tiempo real. Ya no es necesaria la fabricación de unidades; ya no hay una base que se arma de la nada. En este juego tenemos un peso fijo a enviar a cada misión y nosotros decidimos qué llevar. Podemos elegir, según nuestras unidades disponibles, muchos mechs livianos o pocos pesados. Combinaciones rápidas con lentas, armas de largo y corto alcance, municiones contadas o lasers con disparos infinitos. En pocas palabras, un abanico de opciones realmente enorme y un concepto en donde desplegar una estrategia real, y no por cantidad. Ahora es posible grabar en medio de las misiones y la función de pausa nos deja programar nuestros ataques (aunque el menú tarda una eternidad para desplegarse). Cualquiera que sienta el género, verá en este título una gran promesa. Por desgracia, no todas son flores desde el punto de vista del fan que nació con MechCommander. Pues al mismo tiempo que se mantienen las opciones mencionadas, han desaparecido muchas otras. Por ejemplo, nuestros pilotos se lastiman, pero no tenemos idea cuánto. Se entrenan, pero sólo en puntería y pilotaje: no en sensores, tampoco en saltos. ¡Ojo! Ahora les otorgan medallas... inútiles, pero las ganan. Ya no tenemos un peso en cada mech para colocar un arma, por el contrario, poseemos una serie de slots, cosa que si nos da el tamaño la podamos poner, más allá de que ésta *pese casi tanto como el propio robot*.

Introdujeron los indicadores de calor, uno de los elementos estratégicos más concurridos del juego de tablero original (cuando las armas se recalientan no pueden abrir fuego hasta enfriarse), que antes no estaba, pero tal factor no es más que un número que no podemos superar; es decir, no es indispensable para la batalla. En consecuencia, el jugador que espera jugar ceñido a los elementos definitorios del universo BattleTech se sentirá desilusionado. En cambio, el jugador casual o aquel que no haya tenido la suerte de experimentar la primera entrega, verá en esta versión todo un nuevo mundo que sin duda alguna adorará.

Siempre Microsoft se encargó de simplificar sus productos en todo lo que pudo, lo cual no es malo, pero es necesario decir que en este caso es un acto que merece la pena de muerte (grrrr). La inteligencia artificial de los mechs persiguiendo al enemigo se asemeja a la de una paloma corriendo detrás de una trozo de pan... Para poner un simple

ejemplo, podemos ganar el juego con un mech ligero y un par más que lo acompañen. ¿Cómo es esto? Muy simple: hacemos que el primero entre en los sensores enemigos y retrocedemos hacia las unidades de apoyo. Lo perseguirán tan ciegamente que nuestras unidades podrán dispararles incluso sin moverse y mientras los enemigos pasan a medio metro de distancia, al mismo tiempo que el mech ligero sigue corriendo en círculos alrededor sin que le pegue una bala. Haciéndolo más simple de visualizar, es como ver a diez robots tontos y grandes correr a uno pequeño e inteligente, mientras por el camino y de yapa les van pegando de todos lados. Incluso podemos poner nuestros mechs en una fila doble y ver una especie de *puente chino*.

Se pueden establecer *waypoints*, seleccionar y agrupar los escuadrones de mechs, y todo eso está realmente muy bien, pero es inevitable que muchas veces nuestros mejores pilotos se aparten del grupo a la caza de una unidad furtiva del enemigo que ni siquiera habíamos visto, o que intentemos mantener una formación abierta -o cerrada- en vano. Para peor, los niveles de dificultad lo único que hacen es aumentar la armadura y poder de fuego del enemigo y, por supuesto, disminuir el nuestro. De manera tal que un Atlas y un Mad Cat juntos pierden contra un Anubis y dos vehículos livianos. La estrategia que podía desplegarse en la versión anterior del juego en esta secuela prácticamente brilla por su ausencia.

MechCommander 2 viene con un editor de niveles -el mismo utilizado por los diseñadores para hacer el juego- pero, por desgracia, no tiene una opción de Skirmish. El editor compensa de cierta forma la ausencia de esta última, haciendo posible que la enorme comunidad BattleTech genere niveles y agregados para el juego. En cuanto al multiplayer, se puede hacer vía LAN y por *Zone.com*, donde es posible luchar contra pilotos de todo el mundo en un auténtico festival de mechs saltando en pedazos. Nadie debería perderse esa locura. En consecuencia, y dejando de lado aspectos como la historia -que no es gran cosa, pero sí está contada por medio de escenas de video que son un lujo para el fan- y, aunque no se ajuste a las expectativas de los jugadores más acérrimos de la serie, es innegable que MechCommander 2 tiene mucho para ofrecer y es un producto de calidad que vale la pena de jugar, especialmente en las redes.

ENGINE 3D

Finalmente, el tan discutido engine 3D terminó siendo la mejor cara del juego. Aun así, el zoom y la rotación durante el desarrollo del juego resultan totalmente innecesarios; volvemos a preguntarnos si no hubiese sido mejor el uso de gráficos renderizados en vez de polígonos para lograr una mayor sensación de realismo, como en la primera entrega.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El universo BattleTech en un juego de estrategia en tiempo real.
LO QUE SI: El aspecto gráfico y técnico. El sonido. La interface. El editor y el juego vía Zone.com. Tiene opciones que no se han visto en ningún otro juego del universo BattleTech.
LO QUE NO: Exageradamente simplificado. Las texturas del terreno. La inteligencia artificial viene con desperfectos. En el terreno estratégico no logra superar a su antecesor..

79%
MUY BUENO

PROMEDIO
87%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: The Creative Assembly / Electronics Arts
INTERNET: www.totalwar.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium MMX 233 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4X, 650 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98/2000/Me.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores en Internet y hasta 8 en una LAN (TCP/IP).

SHOGUN TOTAL WAR: WARLORD EDITION

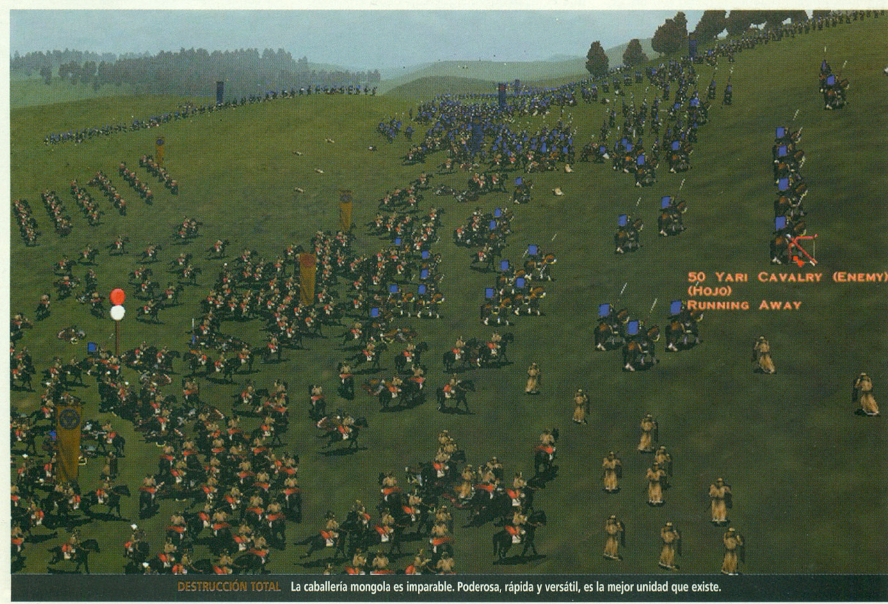
HORDAS DE MONGOLES INVADEN EL JAPÓN FEUDAL: ¡DESTRUCCIÓN TOTAL!

Por Leonardo Panthou

Shogun: Total War fue un obra maestra que nos transportó, con armoniosa transición, desde el cuidadoso planeamiento estratégico por turnos hasta las batallas más crudas en tiempo real. Su nueva edición refina muchos aspectos e incluye la expansión The Mongol Invasión. Para no perdérsela.

La estrella de esta edición especial es la expansión The Mongol Invasion. ¿Qué habría pasado si el desembarco mongol en los costas japonesas hubiese tenido éxito, allá por el siglo XIII? En base a este planteo, la expansión nos lleva trescientos años antes de los eventos ocurridos en la campaña original para que defendamos la soberanía japonesa o conduzcamos el devastador ataque de las hordas mongolas.

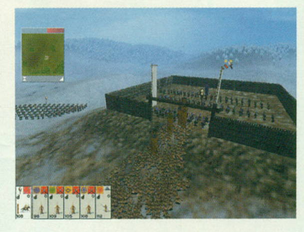
Mis tácticas en el campo de batalla se tuvieron que adaptar a las nuevas unidades mongolas (seis en total). Cuando los mongoles alinean su temible caballería (al cautivante ritmo de los tambores) todas sus demás tropas (los lanceros koreanos, los impredecibles lanza bombas, etc.) se convierten en meras unidades de soporte. Para los mongoles, el enfoque estratégico de la campaña es simple: puro exterminio, de costa a costa. Nada de cultivar ni construir casitas. Los recursos se obtienen del pillaje y si nuestro líder está complacido continuará enviando refuerzos. ¿Son demasiado fuertes los mongoles? Posiblemente, pero la campaña no deja de ser divertida. En todo caso, si quieren un verdadero desafío, cálcense su



DESTRUCCIÓN TOTAL La caballería mongola es imparable. Poderosa, rápida y versátil, es la mejor unidad que existe.



DESEMBARCO Los mongoles invaden las playas japonesas.





casco samurai y traten de expulsar a los bárbaros de sus costas. Los japoneses corren con un ventaja: pueden decidir sobre su producción y no dependen de la llegada de refuerzos.

Además de la campaña original en la era Sengoku Jidai, se incluyen otras tres que transcurren en distintas etapas de la misma era. En cada una de ellas varían, en menor o mayor medida, las estrategias, unidades y edificios, pero a la larga son todas bastante parecidas. En total, cuatro nuevas unidades se incorporan a las filas japonesas. Las más interesantes son los ninjas guerreros (pensados para sorprender a los Generales por la retaguardia) y los Kensai (guerreros individuales que pueden acabar con una tropa completa). Otra novedad, válida para toda las campañas, es la opción de definir previamente las condiciones de victoria.

También encontramos cuatro campañas históricas: la primera dirigiendo el desembarco del líder mongol Kublai Khan y las restantes personificando a tres Daimyos legendarios. Cada una consiste en una serie de batallas a gran escala, con objetivos específicos como impedir que se escapen los enemigos.

Varios aspectos del juego fueron retocados: hay algunos sonidos nuevos, la interface fue refinada y hay una nueva introducción con fragmentos de Ran (el filme de Akira Kurosawa). Los nuevos escenarios costeros despiertan unas ganas terribles de bañar la playa de cadáveres. Ahora es posible advertir por qué flanco vienen los enemigos si prestamos atención a las columnas de polvo que levantan. También hay más opciones referentes al ataque de castillos sitiados. ¡Y por fin llegó el editor de mapas! Es súper fácil de usar pero después de un tiempo de uso se anhelan opciones más avanzadas para agilizar la edición.

En su conjunto Warlord Edition es un producto recomendable para los que se quedaron con ganas de más y para los que cometieron el error de dejar pasar la primera versión.



EDITOR ¡Qué fácil es hacer un mapa!

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La edición especial de Shogun con expansión incluida.
LO QUE SI: Los mongoles. Las nuevas campañas y unidades. El editor. Muchos y pequeños retoques.
LO QUE NO: A pesar de todo, las campañas en la era Sengoku se me hacen un poco parecidas. El editor tiene sus limitaciones. El arte y los sonidos que acompañan la campaña mongola no fueron tan cuidados como los de la japonesa. El acento de Kublai Khan.

87%
EXCELENTE

MAX PAYNE

¿ES KEANU REAVES EN THE MATRIX...? ¿ES NICOLAS CAGE EN UNA PELÍCULA DE JOHN WOO...? NO, ES MAX PAYNE.

■ Por Sebastián Di Nardo

Cuánto alegror siente uno después de tantos años de espera. Justo cuando parece que el juego tan esperado nunca va a salir... *lasurpraise*. Después de más de cuatro años le vimos la cara a Max Payne. Siguiendo con sus mandamientos iniciales, la compañía finlandesa Remedy Entertainment, 3D Realms y GodGames dieron sus toques finales a uno de los fichines más esperados de todos los tiempos. Por fin aquel furioso policía se cargaría mafiosos y asesinos bajo nuestra tutela. Pero ¿valió la pena esperar tanto tiempo para ver a ese muchacho agitar sus cabellos mientras vuela en cámara lenta, esquivando los disparos de cuatro monigotes y sin perder el pulso para matar al *capo mafia*?

Noche de alegría: al compás de la bombacha de goma y los pañales sucios

Porque eso fue lo que necesité después de ver las primeras imágenes. PAÑALES. Ya bien conocía el argumento, después de atragantarme en aquel añejo preview: Unas viejas, tímidas y cansinas líneas que escribiera hace tres años, aquel momento en que la editorial recién nacía, en el número 11 para ser más preciso. ¡Oh Dios, cuán pequeño era en aquel entonces, y cuánto me faltaba por aprender y descubrir! Lo mismo ocurría con Max Payne, que en ese momento estaba en plena etapa de desarrollo. La respuesta de sus creadores a nuestra retórica pregunta acerca del lanzamiento continuaría resonando en mi cerebro por 4 años más: cuando esté listo. Y así fue, se tomaron su tiempo estos muchachos... pero estuvo listo al fin. Mundial fue la sorpresa cuando GodGames dio a conocer en un comunicado en la E3 que el lanzamiento oficial sería a fines de julio.

Como sé que desde aquel entonces muchos pequeños se han incorporado a las huestes lectoras de nuestra querida XPC, voy a refrescarles un poco el guión de Max Payne.

Max es un policía, de lo mejor que tiene la fuerza neoyorquina, un héroe. Pero nada lo prepararía para la noche de horror que estaba a punto de vivir. Esa fatídica noche en la que encontró su casa hecha un desastre, las paredes pintadas de sangre y los gritos desesperados de sus seres queridos en el segundo piso. El horror abrazó a Max con sus helados dedos al descubrir que su mujer y su hija habían sido asesinadas por un grupo de lunáticos que todavía estaba allí. A partir de ese momento, su vida dejó de existir como la conocemos. Si bien no estaba muerto, así se sentía.



TOMEN CACOR Max Payne, Pain to the Max... ¿Habrá que esperar mucho para una segunda parte?

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Remedy Entertainment - 3DRealms / GodGames
INTERNET: http://maxpayne.godgames.com/main.htm
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium III 400 MHz, 98 MB RAM, CD-ROM 8X, placa aceleradora 3D de 16MB, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Su cuerpo era un envase que transportaba su furia vengativa. Su único objetivo era encontrar al culpable, su única razón para vivir era hacerles pagar por lo que hicieron.

Aunque poco a poco, mientras jugamos, nos vamos dando cuenta de que todo es más complicado de lo que creemos. Lo que parecía obra de un culto satánico termina enroscándonos en una lucha contra la mafia de las drogas. Encima la policía lo culpa de la matanza (algunas son culpa de él... otras no tanto) y empieza a perseguirlo.

Alegría gráfica: dos rollos de papel higiénico, por favor

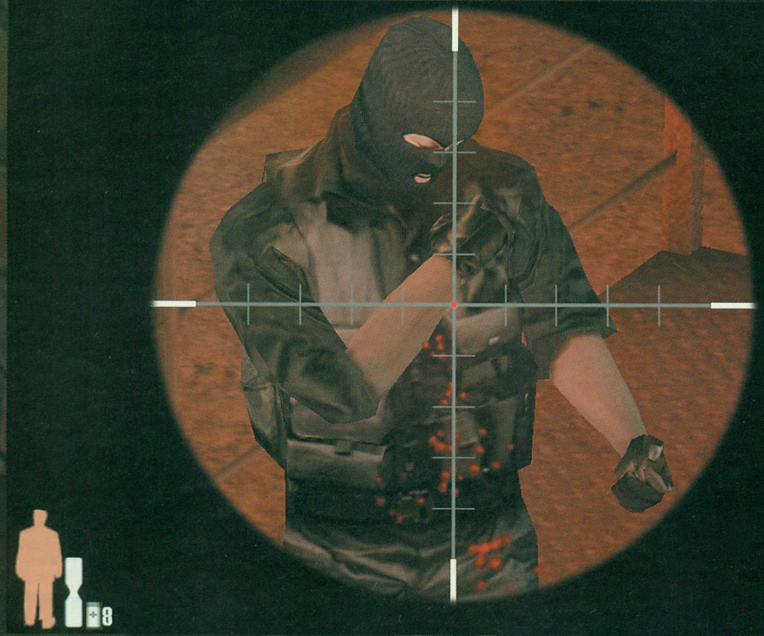
Y... sí, me hice encima una vez más.

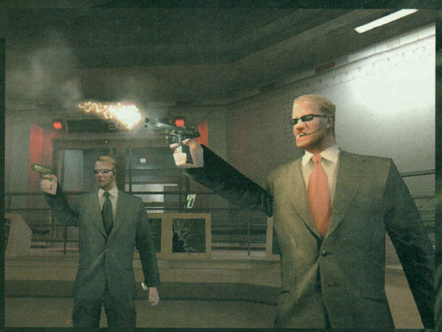
Algo bastante frecuente en mí en estos últimos tiempos. La cantidad de juegos hermosos que llegan a mis manos por estas épocas es tanta que ya no controlo mi esfínter. Hay quienes me dicen que vaya al médico, y yo les contesto: cuando ven un fichín hermoso, algunos se quedan boquiabiertos como los peces del Jardín Japonés, otros jadean como perros, y mientras que hay quienes patean su mandíbula escurriendo baba... yo me hago caca. Dentro de poco me llamarán Caki en lugar de Moki.

Como se habrán dado cuenta, el guión de Max Payne no es la gran cosa. Es una aventura con un desarrollo completamente lineal y con una historia que podemos encontrar en un policial de cualquier videoclub amigo. El secreto de este fichín es el inmenso amor que pusieron sus desarrolladores a lo largo de cuatro interminables años. Un amor que puede apreciarse con facilidad en el increíble aspecto gráfico.

Utilizando la archiconocida cámara *a la tomrêidér* en tercera persona, nos sumergimos en el torbellino de vendettas de Max. Curiosamente, para las secuencias de la historia sus creadores decidieron mezclar animaciones realizadas con el engine e ilustraciones al estilo cómic. No voy a negar que lo que han logrado es maravilloso, tanto las animaciones como los cómics tienen una calidad increíble, pero sería tonto de mi parte no admitir que las ilustraciones pierden un poco el dinamismo que viene llevando el resto del juego. A pesar de que soy un fanático absoluto de las historietas, y he cultivado ese arte en mis ratos libres, les digo que no hay nada como esos fabulosos gráficos en movimiento que nos brinda el engine de Remedy, del que ya conocíamos el alegror que es capaz de provocar cuando experimentábamos con 3DMark 2000 y 2001, el popular sistema para benchmarks que utiliza el core del mismo. Comparar animaciones y cómics sería como comparar una vieja película blanco y negro con una color. Ambas son hermosas pero son muy distintas, ambas pueden ser obras de arte, pero las más nuevas tienen un dinamismo superior. Si terminan el juego y están interesados en el cómic *per se*, es posible verlo completo retrocediendo las secuencias hasta el principio.

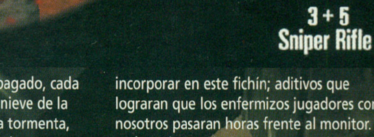
Una vez dentro del juego, como tipo ordenado que soy, decidí empezar con el training para saber cómo manejar bien al muchacho, y déjenme decirles que una vez más me hice kk. Cuando comenzó el entrenamiento y vi las calles de la ciudad y los copos de nieve cayendo lentamente, no podía creerlo. Las texturas impecables, el modelo de Max con su sobretodo de cuero y su expresión de estar agarrándose la hombría con el cierre del pantalón, me maravi-





llaron... ¡cuánto alegror! Seguí las instrucciones y casi exploté de emoción cuando aparecieron los enemigos y comencé mi práctica de tiro. HERMOSO. Seguí apretando el "Enemy Dispenser" una y otra vez. HERMOSO. Si hay algo de sobra en Max Payne es sangre, acción y balas.

Gráficamente es fantástico por donde se lo mire. Cada modelo nos deja ver con claridad que estos muchachos no hicieron su trabajo con apuro. En cada edificio, cada habitación, cada cenicero con su cigarro recién apagado, cada copo de nieve de la poderosa tormenta, cada televisor que puede ser encendido o inodoro que fluye, podemos ver que la frase *when it's done* (cuando esté listo) a veces sirve de algo. Si miramos con atención, hasta los casquillos de las armas tienen detalles poco vistos en otros juegos. Pero lo que sinceramente terminó por demostrarme lo fantástico de Max Payne son las innovaciones que estos muchachos agregaron en cuanto a jugabilidad. Pero eso, mis amigos, merece un capítulo aparte.



Un capítulo aparte: no es muy cómodo jugar sentado en la pelela de mi sobrino

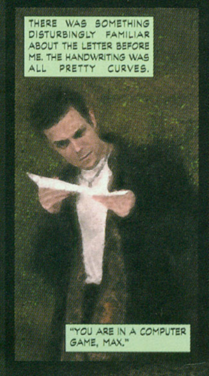
Sin duda la gente de Remedy debe haber pasado meses pensando qué aditivos podían incorporar en este fichín; aditivos que lograran que los enfermizos jugadores como nosotros pasaran horas frente al monitor. Ya en las primeras imágenes que se vieron en la E3, hace unos años, había una clara intención de relatar las cosas de otra manera. En aquel momento el juego sólo era juego de cámaras y del lugar donde éstas se ubicaban. No podemos negar que, durante estos cuatro años, han habido grandes avances en materia cinematográfica que abrieron nuevas puertas en la mente de estos muchachines. Nuevas puertas que llevaron a que nuestro héroe tuviera dos armas, una en cada mano, como en la película *Contracara* de John Woo. A este mismo director oriental le encanta enfatizar las escenas de acción con imágenes en cámara lenta, algo que en el fichín fue implementado bajo el seudónimo de *Bullet Time*. Esta función nos permite, por omisión presionando el botón derecho del mouse, reducir la velocidad del juego, mientras quede resto en un contador que se muestra en pantalla. De esta manera, nuestro personaje hará sus piruetas en cámara lenta, aumentando las posibilidades de salir airoso del peligro. Esto que digo es posible porque cuando todo se pone en

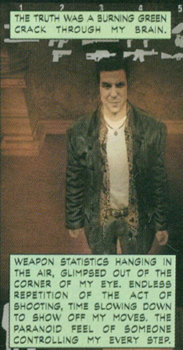
cámara lenta, el pequeñito (muy pequeñito) píxel que es la mira todavía se mueve a velocidad normal, y gracias a eso se puede apuntar con mayor efectividad. (N. del E.: Max Payne viene de fábrica con la opción de *autoaim* activada; desactívenla para que el juego constituya un verdadero desafío, no hagan como Moki, que le gusta que el juego apunte por él.) Claro, el retardo de las armas sigue ahí, por lo que hay que apretar el gatillo en el momento justo.

Hay dos formas de cámara lenta: si la activamos con Max en movimiento, el efecto dura sólo tres segundos y consume muy poco del contador de tiempo, que se repone solo a medida que eliminamos enemigos sin usarlo; si en cambio la activamos con Max estando quietito, el efecto dura hasta que nosotros mismos lo desactivemos o el contador se vacíe, cosa que hace muy rápido.

Esta cámara lenta en Max Payne está realmente muy bien conseguida, y para muchos en la redacción fue una sorpresa, porque pensaban que no pasaría de ser un simple chiche sin utilidad. Las escenas que se consiguen son geniales: Max arrojándose hacia adelante, con las Berettas escupiendo una lluvia de plomo mientras un cohetazo vuela por encima de su cabeza; o lanzándose de costado, o hacia atrás. Es un espectáculo que siempre resulta impresionante. Además, el *Bullet Time* viene acompañado de un conjunto de sonidos espléndidos: el corazón de Max latiendo a menor velocidad, las balas rebotando lentamente a nuestro alrededor, y el regreso en cascada de los sonidos normales, al salir de la cámara lenta.

No serán éstas las únicas secuencias







MAX PAYNE: EL COMIC Es posible verlo completo una vez terminado el juego.

"prestadas"; en cierta ocasión nos encontraremos con una Uzi sobre la mesada de una cocina, y un desprevenido asesino saldrá del baño abrochándose los pantalones. Escena que, si mi memoria no falla, utilizara Quentin Tarantino en *Pulp Fiction*. O un tiroteo en el lobby de un edificio que nos recuerda muchísimo al de la película *The Matrix*, a la que también le pidieron en "préstamo" algunos juegos de cámara: Explosiones que se detienen con puertas que salen despedidas, una cámara que congela la imagen y gira en torno al personaje al poner Pausa o proyectiles que pueden verse con su respectiva trayectoria al disminuir la velocidad del juego en la modalidad *Bullet Time*, parecen situaciones autografiadas por los hermanos Wachowski (los directores responsables de *The Matrix*). ¡La verdad es que es fantástico, hermoso, feliz y tiene todo el alegror!

Lo mejor es que si la cosa se nos pone complicada (me ha pasado en un par de ocasiones) el engine maneja el nivel de dificultad para que nunca nos quedemos "trabados". Si bien es posible elegir al principio el nivel de dificultad, notarán que sólo podemos elegir el más sencillo (¡sí, claro!) porque los demás se habilitarán una vez que terminemos el juego (un nivel más difícil y otro llamado *New York Minute* donde hay que transitar los niveles en un minuto cada uno). Dentro de este nivel de dificultad ¿"fácil"?, el mismo juego aumentará o disminuirá la cantidad y el poder de daño de los enemigos (que en lugar de una verdadera inteligencia artificial parecen tener un conjunto de scripts destinados a dar la falsa idea de que entienden la situación). Pero aunque no tengan IA real, y sea posible por ejemplo tirarles un granador justo por donde sabemos que pasarán luego de ver lo que hicieron en una partida anterior, cada batalla por la supervivencia es un desafío que tiene que ver con el diseño de los niveles y la posición de cada matón.

Si somos hábiles todo se nos complicará un poco más y cuando no podamos superar una situación, el engine nos facilitará un poco las cosas para que podamos seguir





PASION FRANCOTIRADORA Nada como una hermosa bala yendo de visita

avanzando, por ejemplo encontrando más medicina en los botiquines diseminados por ahí.

Otro aspecto que falla en Max Payne es su imposibilidad para hacer que el personaje camine, con lo cual uno no se puede acercar sigilosamente a un matón para noquearlo con el bate, por ejemplo. Max siempre anda corriendo, como todo neoyorquino, diría Woody Allen. Agacharse es otro cáncer: Max se agacha, pero al moverse -como es en la realidad, bah- se levanta. Igual este movimiento tiene su utilidad cuando vamos encarando a los mafiosos y hay cajas u otra cosa donde cubrirse del fuego.

Aunque el engine demora bastante en cargar los niveles, una vez que lo hace es posible recuperar casi instantáneamente las partidas de salvado rápido. Y es recomendable guardar a menudo, porque un par de tiros bien puestos alcanzan para hacernos comer el piso. ¡Y tiros bien puestos recibiremos muchas veces!

La verdad es que a esta altura tuve que robarle la pelela a mi sobrino para contener mis fluidos corporales por tanta emoción. Por supuesto, como dicen en la MTV, no intenten esto en sus casas porque produce desviaciones de columna por mala posición, mareos y vómitos por el mal olor (jeje).

Max Payne tiene otras características que no son del todo favorables, aunque sí perdonables en vista de sus grandes virtudes. Por un lado, el juego consta de tres capítulos de unos ocho niveles cada uno. ¡Es muy corto! En 12 horas de juego, o menos, llega el final, así, bruscamente, dejándonos calientes por más.

Alegría auditiva: Bang, Bang! Boom! Kiching! Crash! Kipiing! Tiiiki! Los los los... ah no, eso era de otro fichín

Otra de las grandes preocupaciones de los muchachines de Remedy fue el sonido. De más está recordarles que este elemento juega un papel importantísimo a la hora de compenetrarnos en un fichín. Y sin duda el trabajo que han hecho es de primera. Al principio cometí el error de jugar con parlantes que no hacían justicia al titánico trabajo que había detrás de Max Payne. Pero al día siguiente un llamado de Dan me abrió los ojos... mejor dicho, los oídos. Me hizo jugar un tiroteo con su sistema home theatre... y fui feliz. Pocas veces uno siente cómo una bala zumba a centímetros de la cabeza y pega en una pared a nuestras espaldas, astillando los azulejos. Esta era una de esas pocas veces. Volví corriendo a mi casa a internarme, pero esta vez con los auriculares. Sin palabras. Los sonidos de las armas (que, de paso les digo, no son innovadoras pero cumplen perfectamente su función) son fantásticos y, por supuesto, cada uno de ellas tiene su marca registrada. En un momento en el que jugamos una pesadilla de Max, incluso hay que guiarse por los escalofriantes sollozos de la esposa del muchacho o condenarse a salir de casualidad. Y ya les conté de los sonidos ahuecados del juego cuando estamos en *Bullet Time*. Las voces de los personajes, sobre todo la de nuestro héroe, son perfectas, y la banda de sonido acompaña a la perfección haciendo de Max Payne un producto envidiable por cualquier estudio hollywoodense.

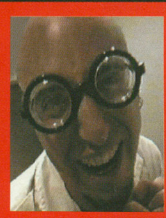
El rincón de las chucherías: oh necesito customizar mi kk

Como si la oferta de Remedy no nos fuera



suficiente, Max Payne trae en el CD un paquete de programitas para editar y crear nuestros propios escenarios. Por supuesto que ésta es una tarea para gente experimentada y con paciencia. Utilizar los *MAX-FX Tools* no es nada fácil, yo aún no logré hacer ni una caja de zapatos. Pero lo más positivo es que estos programejos permitirán que la gente cree sus propios mods, que por cierto son bastante fáciles de instalar y esto, sabemos de sobra, prolonga mucho tiempo la vida útil de un fichín.

UNA CONCLUSIÓN DEL ARTISTA INVITADO, EL DR. PICOR



BUENO MIS QUERIDOS PEKEÑINES, YA QUE MOKI SE HA OLVIDADO DE TOMAR SU PASTILLITA, TENGO LA OPORTUNIDAD DE MECHAR UNAS LÍNEAS ACERCA DE ESTA HERMOSURA DE FICHÍN. ¡TEN MALDITO MOKI, ESO TE PASA POR NO DEJAR PARTICIPAR AL DR. PICOR!
CÓMO DECIRLES LA INMENSA SENSACIÓN DE PLACER QUE TUVE AL JUGAR ESTE JUEGO. ¡MAX PAYNE ES ALEGRÍA! NO ME CANSARÉ DE HACER SANGRAR A ESTOS MAFIOSOS DE HUMITA. Y LO MEJOR ES QUE PUEDO HACERLOS SUFRIR LENTAMENTE CON EL BULLET TIME. NADIE, REPITO, ABSOLUTAMENTE NADIE DEBE DEJAR PASAR LA OPORTUNIDAD DE JUGAR ESTE FICHÍN. SI FUERA POR MÍ SERÍA UN CLÁSICO (90%), PERO EL MALDITO MOKI DICE QUE NO. PARA MÍ QUÉ TIENE: TODO LO QUE NECESITO PARA DESCARGAR MIS NERVIOS; LO QUE SÍ: SANGRE, VIOLENCIA, BALAS, ACCIÓN Y... AH, SÍ, MUUUCHA SANGRE; LO QUE NO: QUE... QUE MOKI NO LE DIO EL PUNTAJE QUE MERECÍA. ESE KK VIEJA NECESITA UNA LECCIÓN. HARÉ QUE MI HÁMSTER ORINE EN SUS SABANAS Y QUE MUERDA LAS OREJAS DE SU TONTO GATO.

PAIN TO THE MAX

Las armas de Max Payne no son revolucionarias ni especiales, pero sí están más que bien logradas, porque cuando uno pega un tiro a bocajarro se siente potente, los enemigos vuelan hacia atrás y se estrellan contra la pared, dejando un rastro de sangre. Típico de las películas de John Woo, tenemos un fierro todo torcido y oxidado, un bate de béisbol, Berettas e Ingrams que pueden usarse a dúo, una en cada mano, una Desert Eagle, tres clases de escopetas, un Colt Commando, un sniper, un lanzagranadas M-79, granadas de mano y Molotovs. HERMOSO. Oh.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Después de cuatro años llega a nuestras manos el juego de acción de Remedy.
LO QUE SÍ: Los gráficos, el *Bullet Time*, la interface, el sonido y acción endiablada. La sensación de meternos en una película de John Woo. New York Minute.
LO QUE NO: Muy corto. ¡Falta una buena IA! No tiene multiplayer. No se puede caminar. Necesita una máquina muy potente para mostrarnos todo lo que puede dar. Los editores no son para amateurs.

85%
EXCELENTE


UN ESCUADRON DE MAQUINAS
ASESINAS DE 12 METROS DE ALTURA
SOLO PUEDE VERSE EMPEQUEÑECIDO
POR EL HOMBRE QUE LO DIRIGE

PROMEDIO **58%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: New World Computing / 3DO
INTERNET: www.3do.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 550 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora de 16 MB, placa de sonido, Windows 95/98/Me/2000.
SOPORTE MULTIPLAYER: Por LAN e Internet hasta 16 jugadores.

LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC

¡EL COUNTER-STRIKE DE... DE...! ¿DE LA ÉPOCA MEDIEVAL?

Por Diego Eduardo Vitorero

Combinando elementos típicos del ya consagrado mod para Half-Life, y con algunos toques propios, Legends of Might and Magic es un FPS orientado a explotar la mecánica de juego más caliente del momento.

Antes de seguir con este análisis, quiero aclarar algo. Básicamente, lo que hace que el juego pierda mucho atractivo es el modo para un jugador; aunque el multiplayer por LAN o Internet no es la gran cosa, es más entretenido y variado. Con esto quiero decir que, si lo van a jugar con amigos, ya sea por red o Internet, el juego aporta una alternativa interesante a la hora de hacerse unas partidas entre sesiones de CS, y más que nada si tienen inclinación a la fantasía heroica.

Creo que cualquiera que haya jugado o conozca la mecánica de juego de Counter-Strike se dará cuenta que LoMM se inspira básicamente en éste.

Podremos escoger entre luchar desde el lado de los demonios o luchar desde el lado del bien. Dentro de estos dos bandos, encontramos otras tres clases. Del lado de los chicos buenos, tenemos a los paladines, druidas y hechiceros. En el bando de los demonios tenemos guerreros, arqueros y "heréticos". Hasta aquí todo muy lindo. Pero el problema comienza cuando nos damos cuenta que, sin importar el personaje que elijamos, son todos prácticamente iguales. Esto se nota en sus armas, comportamiento y en el poder que tiene cada uno de ellos.

Los objetivos a cumplir son muy simples. Rescatar a la princesa, derrotar a un dragón o buscar una espada milenaria, entre otros clásicos de la fantasía épica medieval. Uno ya jugó tantas veces esta clase de aventuras en juegos de rol, que es inevitable sentir que ya estuvimos allí. Otro momento en el que sentimos ese *déjà vu* es cuando comenzamos un round o después de muertos volvemos al punto de partida. Cada vez que esto sucede, podemos optar por comprar equipo, mejores armas o magia para aumentar el nivel de nuestro personaje.



UN LAGARTO XL ¡Atenti con el reptiloide maquiavélico! ¡Juira, Andrés!

El juego utiliza de forma aceptable el motor gráfico creado por Monolith; en este caso el LithTech en su versión 2.0, que por Direct3D corre bastante bien. Aunque los escenarios son grandes y con detalles, los modelos de los personajes y enemigos no lo son tanto; una lástima. Tampoco es de destacar el sonido.

Una anécdota: después de dar 250 vueltas por un laberinto, llegué hasta donde estaba mi objetivo: el inmenso dragón rojo que pueden ver en la foto. El milenario animalito estaba durmiendo, y comencé a atacarlo usando una pared como escudo. Cuando empezó a tirarme con sus bolas de fuego, decidí ir a hacerle frente por otra de las salidas que tenía el castillo. Mientras me movía dentro de éste, seguía sintiendo cómo arrojaba sus bolas de fuego. ¡Para mi sorpresa, noté que el animal, que teóricamente no me veía, seguía tirando bolas de fuego apuntando hacia donde yo estaba! Es evidente que la IA de los bichos y enemigos no es de la mejor, y tuve varias experiencias como ésta.

Ya saben, si van a jugarlo en multiplayer, creo que se pueden llegar a divertir como yo lo hice jugando por Internet. Si no es así, olvídense de Legends of Might and Magic, a menos, claro, que sean fanáticos a muerte de la serie que da nombre a este juego.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una buena idea desperdiciada.
LO QUE SI: El multiplayer aporta lo suyo. ¡Podemos acribillar dragones!
LO QUE NO: El single player opaca el resto. No hay diferencias claras entre clases de personajes. La inteligencia artificial es muy pobre.

58% REGULAR

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: neo Software Produktions / JoWooD Productions
INTERNET: www.thesting-thegame.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4X, 100 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D con 16 MB RAM, placa de sonido, Windows 95/98/2000/Me.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

THE STING!

CURSO ACELERADO DEL CRIMEN ORGANIZADO



Por Erica Núñez Boess

De tanto en tanto aparece en el mercado un juego original, que llama la atención por no parecerse a ningún otro. Y últimamente, saquen sus propias conclusiones, dicho juego proviene de algún país cuya fama no reside precisamente en la industria del software.

Tal es el caso de The Sting!, producto de la creatividad de las compañías neo Software y JoWooD Productions, ambas nacidas en Austria. Si bien el juego fue presentado como la secuela de *Der Clou!*, título publicado por las mismas compañías en 1994 para los sistemas DOS/Amiga, sólo se relacionan por el hecho de que ambos son "simuladores de robos", como sus creadores los denominan.

La historia nos presenta a Matt Tucker, el típico gángster de los cómics ambientados en los años '50 y '60: pantalón rayado, zapatos italianos combinados y el cabello siempre prolijamente engominado. En una época, Matt era uno de los ladrones más reconocidos, pero de repente decidió tomarse unas vacaciones. Años más tarde, cuando quiso volver a las andadas, la seguridad había progresado demasiado en Fortune Hills, la ciudad donde operaba. Su primer trabajo fue un desastre: la policía lo estaba esperando, y Matt termina tras las rejas por primera vez en su vida. Un antiguo amigo lo ayuda a pagar su fianza y lo aloja en un hotel de mala muerte, desde donde puede comenzar a planear con más tranquilidad sus nuevos ataques, y recobrar su fama y habilidades de antaño.

Lo que diferencia este juego de los demás es la forma en que planeamos y ejecutamos los crímenes. Luego de seleccionar el objetivo, cómplices, herramientas a utilizar y el vehículo de escape, podremos recorrer el lugar buscando la mejor forma de ingresar al edificio, la ubicación de los objetos de valor y el recorrido de los guardias nocturnos y los sistemas de seguridad. A medida que nos movemos dentro del lugar -todo está hecho en 3D- podremos observar un cronómetro que nos irá tomando el tiempo (cada misión tiene un plazo ideal para ejecutarla), y en caso de cometer algún error, disponemos de unos controles similares a los de una videocasetera para retroceder en la acción y tomar un camino diferente. Hasta este momento, Matt se encuentra sentado en su habitación, simplemente planeando el curso a seguir. Una vez alcanzado el objetivo, la forma de saber si realmente pasamos desapercibidos es ver todo el plan como si fuera una película. En caso de haber entrado en el campo visual de un guardia, haber activado una alarma o haber hecho demasiado ruido abriendo una caja fuerte, la policía vendrá a arrestarnos y habrá que editar nuevamente el plan a seguir.

Aunque The Sting! parezca un juego infantil debido a sus gráficos caricaturescos y la falta absoluta de violencia, la complejidad de cada una de sus misiones puede llegar a alterar los nervios. Aun así, este juego se vuelve realmente adictivo.

Otro de los aspectos llamativos de The Sting! es el nivel de detalle de la ciudad donde se desenvuelve, Fortune Hills. Allí encontraremos, además de los edificios que iremos a desvalijar, un vendedor de autos donde podremos conseguir vehículos más veloces, una ferretería con las últimas herramientas para desactivar sistemas de alarma y abrir cajas de seguridad, los más variados bares donde contratar a nuestros cómplices y una casa de empeños, para vender nuestros mal habidos objetos y lavar el dinero "sucio".

Pero no todo son rosas. Este juego probablemente habría logrado un mayor puntaje de no ser por algunos detalles que quedaron descuidados. Por ejemplo, el sonido, que casi no existe. Hay efectos sonoros, como pasos, puertas que se abren y alarmas, pero la música brilla por su ausencia. En las animaciones que vemos entre capítulos podemos escuchar fragmentos de blues y jazz que parecen de la mejor calidad, pero eso es todo. No existe la música de fondo durante las misiones.

El otro detalle importante que observamos es que, por el sistema de cámaras que utiliza, a veces la vista queda bloqueada por una pared o algún objeto grande, como un armario o un árbol. Todo el juego se desarrolla en tercera persona, y este error puede dificultarnos seriamente algunas maniobras esenciales.

Sin embargo, estos errores no le quitan a The Sting! su capacidad para entretener.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Cómo convertirse en un ladrón profesional en pocos pasos.
LO QUE SI: Verdaderos desafíos mentales. Muy buenos gráficos. Indiscutiblemente original.
LO QUE NO: Muy poca (aunque buena) música. Mal manejo de las cámaras. Es posible situar a dos personajes exactamente en el mismo punto.

79%
MUY BUENO

PROMEDIO
89%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Troika Games / Sierra
INTERNET: www.sierrastudios.com/games/arcanum/
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 300MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 1,2 GB libres en el disco rígido, placa de video 8 MB, placa de sonido, Windows 95/98/2000/Me.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores en Red o Internet a través de WON.

ARCANUM

SACATE LAS GANAS DE SACUDIRLE AL TIPICO MAGO PODEROSO CON UN BUEN TRABUCO

Por Hernán Fernández

La compañía Troika Games no tiene muchos títulos en su haber, pero la gente detrás de este nombre tiene la culpa de habernos hecho perder muchas horas de sueño. De sus mentes y manitas salieron maravillas, siendo la serie *Fallout* la más remarcable de todas. Gracias a la experiencia de sus programadores y artistas hoy llega a nosotros Arcanum: of Steamworks & Magick Obscura.



Arcanum no es ni más ni menos que el continente donde se desarrolla el juego, un lugar enorme que según los programadores tardaríamos en recorrer de un extremo a otro 35 horas, sin pausa para comer ni para combatir con las criaturas hostiles que lo habitan. Por suerte podemos recorrerlo en tiempo acelerado cuando estamos viendo el mapa del continente. Yo ya voy por la hora 15, ufff... pero voy a llegar.

El juego se ubicaría en un hipotético siglo XIX, en el cual se mezcla la magia típica de un juego de rol medieval fantástico estilo AD&D con la tecnología de principios de siglo XX, máquinas de vapor, armas de fuego, relojes de bolsillo y dirigibles, entre multitud de cosas.

El portador del anillo

La historia comienza cuando nos encontramos a bordo del dirigible L.F.S. Zephyr. De repente es atacado por dos antiguas máquinas voladoras y se viene a pique con todos a bordo. Milagrosamente, logramos sobrevivir a la caída. Nos ponemos de pie y escuchamos un pedido de auxilio a la distancia. Entre los restos del dirigible encontramos a un enano atrapado, todavía vivo pero gravemente herido, quien, con su último aliento, nos entrega un anillo y nos dice que debe ser devuelto a su verdadero dueño... y como buenas personas que somos le prometemos cumplir con su último deseo. Inmediatamente, un monje se acerca y cree que somos la reencarnación de un antiguo elfo que viene al mundo a salvarlos a todos... *oops.*



La historia central de Arcanum no resulta del todo original -evidentemente, todos los anillos mágicos tienden a perderse por propia voluntad-, pero es posible enfrentarla de muchas maneras diferentes e incluso terminarla de muchas maneras distintas; esto, sumado a la enorme cantidad de *quests* que la acompañan aseguran un mínimo de 40 a 50 horas de juego.

A medida que vayamos recorriendo Arcanum otros personajes también se van a unir a la travesía, pero a diferencia de otros juegos no podemos intervenir en su evolución, simplemente nos acompañan y como



mucho les podemos dar algo de equipo.

El personaje

A diferencia de casi todos los juegos de rol, los personajes de Arcanum no poseen una profesión específica, no son magos ni guerreros. En cambio, pueden gastar puntos en subir sus habilidades tanto físicas como mágicas con total libertad. Si desean que su personaje sea un guerrero, cuando suba de nivel usen sus puntos en mejorar las artes del combate y su fuerza; si quieren que sea mago inviértanlos en hechizos o, si quieren, pueden hacer un poco de cada cosa. La libertad a la hora de hacer evolucionar el personaje no tiene límite, podrían crear un ladrón con habilidades en armas de fuego y algunos hechizos útiles a su causa, por ejemplo.

Tenemos multitud de opciones para desarrollar el personaje: ocho características básicas, cuatro físicas (Fuerza, Destreza, Constitución y Belleza) y cuatro mentales (Inteligencia, Percepción, Sabiduría y Carisma); cuatro grupos de habilidades básicas: de Combate, de Ladrón, Sociales y Tecnológicas, cada una de ellas con cuatro habilidades específicas; 80 hechizos completamente diferentes divididos en 16 escuelas; y por último 56 habilidades tecnológicas divididas en ocho disciplinas. Como ven, el abanico de posibilidades es enorme si aparte le sumamos las razas, que son: Humano, Enano, Elfo, Semielfo, Gnomo, Halfling, Semiorco y Semiogro. 18 horas, voy por la mitad... (N. del E: ¡Les dije mil veces que no empiecen a escribir hasta terminar el juego!)

Steamwork & Magick Obscura

Nuestro personaje tiene una barra que determina hacia dónde se inclinan sus preferencias, si sus habilidades se orientan a la magia o a la tecnología. Cuanto más cerca esté de un extremo, mejor y más poderoso será el personaje en esa rama, y menos en la otra. Por eso un mago tendrá mucho poder con sus hechizos, pero al contrario será un queso en materia de tecnología aunque haya gastado algunos puntos en ella, así como un experto en armas va a lanzar los pocos hechizos que sepa mucho mas débilmente que cualquier mago. Cada punto que gastemos en magia o habilidades tecnológicas nos da algo nuevo que hacer, sea un hechizo o la posibilidad de crear algo a partir de objetos que vayamos encontrando por todo el continente.

En este mundo la magia y la tecnología son ciencias completamente opuestas, ya al punto de que en pueblos de magos cualquier clase de artefacto está prohibido y viceversa.

La Reputación

Pocas veces vi una mejor utilización de la reputación como en Arcanum. Desde el principio, la raza o el sexo influyen en la forma en que la gente reacciona al personaje. Cada acción que hagamos en un pueblo va a determinar la forma en que nos mira la gente; si en el primer pueblo decidimos defender el banco cuando lo asalten vamos a convertirnos en héroes y la gente nos va a tratar como si fuéramos sus amigos, si en cambio lo asaltamos en vez de defenderlo no nos van a ver con buena cara y nos contestarán mal si es que nos siguen hablando. La reputación nos sigue, es posible llegar a pueblos desconocidos y que hayan oído hablar de nosotros... para bien o para mal... 22 horas... (N. del E.: ¡Aghhh! Esto no es una crónica de tus viajes, Hernán, es una REVIEW!)

Piña va, piña viene

Los buenos muchachos de Troika quieren

conformar a todo el mundo, por eso los combates se pueden llevar a cabo en tiempo real o por turnos, tipo Fallout Tactics. Con un simple toque de la barra espaciadora es posible cambiar de modo automáticamente. Cuando jugamos en tiempo real, de la destreza depende cuán rápido el personaje actúa, atacando, caminando, etc. En el modo por turnos determina la cantidad de puntos de acción que recibe para poder actuar. Cada acción, como usar hechizos, armas o equipo conlleva un gasto de puntos, cuando éstos se agotan le toca el turno al siguiente. Más adelante y para cuando las batallas se compliquen, seguro van a usar casi todo el tiempo al modo por turnos ya que resulta muy complicado poder elegir hechizos u otras acciones en tiempo real.

Multiplayer

No es posible jugar la historia principal en multiplayer, para eso incluye escenarios con aventuras independientes que pueden ser jugados en varios modos: Free for All, en donde es posible dañar a los demás personajes, Cooperativo, donde no se puede y en Equipos, en el cual sólo se puede dañar a los del equipo contrario. En Internet, luego de unirse a WON y de elegir un personaje, es posible entrar al salón de chat donde podemos ver una lista de los servers que hay en ese momento con detalle del mapa, tipo de juego, ping -velocidad de la conexión con ese server- y los límites de nivel, si es que tienen.

Luego de cada partido es posible guardar el personaje en el nivel actual, haciéndolo crecer poco a poco, y jugar partidos cada vez más interesantes. 36 horas...

Bronces y engranajes

El punto de vista es isométrico -el más usado por los juegos de rol de hoy- con fondos muy detallados, bien dibujados y con buenos efectos de iluminación, aunque al no aportar nada nuevo dan la sensación de ser algo anticuados. El sonido y la música acompañan decentemente la acción, sin destacarse especialmente.

Algo extraño es que por momentos Arcanum se arrastra, sin importar la máquina que tengamos. Eso más los largos momentos de carga pueden exasperar a más de uno.

El fuerte de Arcanum es la profundidad con la que encararon la creación de los personajes, la relación con la gente del mundo, el guión, las aventuras primarias y secundarias (que siguen después del final de la historia principal)... muchas cosas. Lo más flojo resultaron ser los gráficos -de todos modos no dejan de ser buenos-, el sonido y que no podemos influir en los demás personajes... ah, y el problema del bajo rendimiento del juego. *52 horas...* ufff... me cansé de caminar. Mejor me vuelvo.

UNOS CONSEJITOS

Tengan de antemano una idea de cómo piensan hacer evolucionar a sus personajes. Si quieren tener un mago, un guerrero, un ladrón o lo que sea, háganlo desde el principio, ya que si le ponen un poco de cada cosa van a tener un híbrido que no es mago, ni ladrón ni guerrero. Van a conseguir un personaje que hace de todo, pero no hace nada. Más vale concentrar todos los puntos en una misma dirección para obtener un poderoso mago o guerrero, antes que un mercachifle inútil que chamuya pero no hace nada. Eso es importante una vez avanzado el juego, cuando los enemigos se vuelven más poderosos, ya que no van a poder usar las armas o hechizos más pesados.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un RPG isométrico estilo Fallout mezcla entre *El Señor de los Anillos* y los cuentos de Julio Verne, con mucha profundidad en los personajes y un enorme continente que recorrer.

LO QUE SI: La evolución de los personajes, la reputación,la multitud de quests, la historia, etc.

LO QUE NO: Por momentos se arrastra, las largas esperas mientras carga. El sonido podría haber sido mejor, no podemos controlar la evolución de los demás personajes.

89%

EXCELENTE

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: In Utero/ Cryo Interactive/ Dreamcatcher Interactive
INTERNET: www.jekyll-game.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 400MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 100 MB libres en el disco rígido, placa de sonido 16-bit compatible con DirectX, Windows 95/98/Me/2000.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PROMEDIO **77%**

JEKYLL & HYDE

EL LADO OSCURO DE LONDRES

Por Erica "Leia" Núñez Boess

Quién más, quién menos, todos hemos visto alguna vez al menos una de las tantas adaptaciones de la obra del escritor Robert Louis Stevenson, *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*. Pero esta versión sale de lo común...

En la historia original, el Dr. Jekyll es un amable y caritativo científico que con el tiempo llega a obsesionarse con sus investigaciones, al punto de desarrollar una poción capaz de inhibir su personalidad benévola y hacer aflorar su lado oscuro: Mr. Hyde. Las pruebas que realiza en sí mismo de esta nueva droga lo llevan al punto de casi perder su verdadera personalidad y quedar atrapado en el cuerpo de Mr. Hyde para siempre. Muchas historias, películas y series se han realizado basándose en esta novela, repitiéndola hasta el cansancio. Y probablemente por eso, la compañía francesa In Utero decidió situar su aventura años después del final de la obra original.

Años después de que el Dr. Jekyll logró finalmente desterrar a Mr. Hyde de su organismo, su pequeña hija, Laurie, es raptada por un sombrío malhechor. El enigmático hombre pide como rescate nada menos que un antiguo libro, aparentemente relacionado con el conde Vlad III (también conocido como el Conde Drácula). Este libro se encuentra en manos de una oscura organización secreta, *La Liga de la Santa Ley Dorada*, protegido de los vampiros que lo buscan por un campo de luz. El plazo para la entrega: una noche.



Existe una sola forma de que el amable y pacífico científico logre su objetivo en tan poco tiempo, y que el raptor de su hija conoce bien: recurrir a su alter-ego, el señor Hyde. Pero Jekyll sabe que, al igual que antes, corre el riesgo de ser dominado por su fuerte personalidad y quedar atrapado en esa forma nefasta para siempre. Sin embargo, su amor de padre es más fuerte. Reactiva su laboratorio y realiza los preparativos para la transformación. Aún no sabe cuándo va a ser necesaria, pero debe tener todo listo.

En esta entrega, In Utero Game D-Vision, conjuntamente con Cryo Interactive y Dreamcatcher Interactive, han recreado magistralmente el bizarro Londres victoriano de finales del siglo XIX, para sumergirnos en el laboratorio y la vida del benévolo Dr. Jekyll, y explorar su lado más siniestro, Mr. Hyde. Cada uno tiene poderes y habilidades particulares, y la necesidad de recurrir a ellos depende de la situación en la que se encuentre nuestro personaje. Muchas veces el camino más fácil es el de la violencia, en manos de Mr. Hyde, pero no siempre los resultados son del todo satisfactorios, y cada vez que nuestro científico beba la poción que lo transforma en el maldito personaje, corre el riesgo de permanecer así para siempre, sin ninguna posibilidad de volver atrás.

Como la mayoría de las producciones europeas que estamos acostumbrados a ver, Jekyll & Hyde hace gala de gráficos excelentes en 3D, con un diseño muy bizarro y que le queda realmente bien a la historia, que ya de por sí es bastante extraña. Además, todo va acompañado de una impecable ambientación musical.

Lamentablemente, a la hora de jugar esta aventura en tercera persona es cuando se descubre que no todo lo que reluce es oro. Las peleas son por lo general bastante desiguales, con oponentes muy débiles o extremadamente resistentes, y la lógica parece no existir por momentos, haciendo algunos acertijos muy difíciles de resolver.

Más allá de sus falencias, este es un título al cual merece la pena dedicarle un poco de tiempo, en especial los entusiastas del género de aventuras en 3D. Aunque sea tan sólo para disfrutar de una excelente historia de acción y suspenso.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una recorrida por la tenebrosa Londres, de la mano de uno de los personajes más funestos de la literatura universal.
LO QUE SI: Excelente recreación de la ciudad. Suspenso y acción en buenas dosis.
LO QUE NO: Poca jugabilidad. En algunas ocasiones muy lineal, en otras un tanto incoherente.

77%
MUY BUENO

PROMEDIO
72%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Pendulo Studios / Dinamic Multimedia
INTERNET: www.pendulostudios.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium MMX 200MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 8X, 631 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98/Me/2000.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible.

RUNAWAY A ROAD ADVENTURE

GRÁFICOS GENIALES PARA UN ARGUMENTO DESAPROVECHADO

Por Maximiliano Ferzzola

Muchísimo tiempo después de *Hollywood Monsters*, y muchísimo más desde la primera aventura gráfica de la compañía española Pendulo Studios, *Igor: Objetivo Uikokahonia* (1994), nos llega este Runaway: A Road Adventure que -a pesar de nuestras expectativas y de sus múltiples virtudes- se queda en el camino hacia lo brillante. Un argumento atractivo, pero muy mal llevado, junto con un desarrollo algo trabado y explicaciones innecesarias, logran devaluar un producto que podría haber sido la aventura definitiva.



Brian es detallista, inteligente, esquemático, formal, tímido, metódico y con todos los valores sociales a flor de piel -un tipo bastante aburrido, bah- y, si le preguntás a su abuela, te diría que es un auténtico Tarzán. Pero, por sobre todo, no le gusta meterse en problemas. Una noche, Brian atropella a Gina. Gina es una hermosa stripper curtida por la vida, misteriosa y enigmática, que ve a su padre morir en manos de unos matones con pocas pulgas. A partir de su encuentro, Gina y Brian se unen en una cruzada por develar la verdad detrás del extraño crucifijo -en realidad, Brian se quiere curtir a Gina, así que...-. Este es el punto de partida de una historia que podría haber sido mucho mejor.



Un argumento a lo Tarantino con un desarrollo a lo Ed Wood

El manejo de los ritmos, de los tiempos, de los diálogos, las poco inspiradas voces de los actores y, por sobre todo, lo trillado de muchas de las situaciones que Runaway nos presenta, estropean por completo el desenvolvimiento argumental de esta aventura. Una de las cosas más irritantes del desarrollo de la historia es cómo es contada. En vez de mostrarnos imágenes de lo que se sucede, tenemos que escuchar a Brian que nos narra cada detalle de lo que pasa entre los capítulos. Sólo lo vemos a él, sentado en una silla -sobre un fondo negro- y ni siquiera la narración es buena. Demasiado anticlimático.

Para colmo, Brian -o los muchachos de Pendulo- deben creer que somos estúpidos y nos explican todo. Frases como: "Ahora me

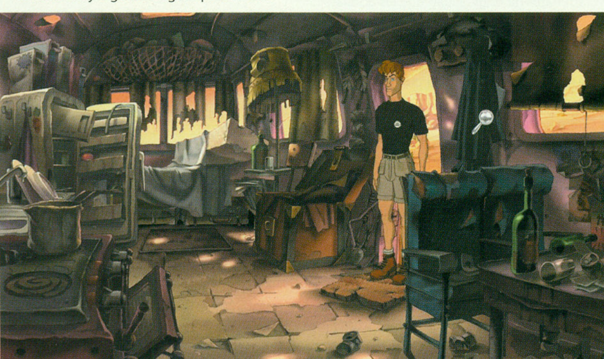
voy a esconder aquí detrás, para que no me vean" o "¡Claro! Si abro la ventana y el sol da de pleno sobre las barras de hielo se derretirán" -¡cuando eso era justamente lo que queríamos hacer!-, son de las más comunes y completamente innecesarias, además de desquiciantes.

Otro problemilla es el planteo de alguno de los puzzles. Por ejemplo, vemos un paquete de café en un tacho de basura que *sabemos* vamos a necesitar. Pero hasta que no convenzamos a Brian de que *realmente* lo necesitamos, el muchacho no se va a dignar a agarrarlo. Tenemos que ir y venir más veces de las que desearíamos para que Brian haga lo que queremos. Y más de una vez nos trabamos en los puzzles simplemente porque el flaco éste se la da de rebelde. ¡Brian puede ser muy tozudo cuando quiere! Un dolor en el trasero el muchacho. Un detalle molesto para alargar el juego.

También hay algunos bugs imperdonables -se tilda feo y altera la configuración del monitor con algunas placas gráficas-, y el parche que pusimos en el XCD no los arregla del todo.



LOS MAJOS de Pendulo Studios en su tercera aventura gráfica.



Y... ¿qué?

Sacando algunas de las situaciones más engorrosas en los puzzles, lo demás está muy bien. A veces cuesta encontrar los objetos -ya que están perfectamente mimetizados en el escenario- pero nos terminamos por acostumbrar. Las pistas falsas a seguir son muchas y lograrán más de un dolor de cabeza. Los puzzles tienden a ser lógicos, lo difícil es llevarlos a cabo con el cabeza dura de Brian al mando. Y los gráficos, ¡ah, eso sí! Los gráficos son de lo mejor que hemos visto en el género. Los personajes están hechos en 3D, aunque perfectamente incorporados al colorido fondo plano de las más de cien localidades presentes en el juego. Todos ellos tienen un estilo *cartoon* copadísimo, y realmente cuesta creer que estén modelados en tres dimensiones, pero sí. Arrojan sombras en tiempo real, y la animación es fluida. Y éste no es el único logro de los españoles; como ya saben si estuvieron leyendo XPC últimamente, es la primera vez en el género de las aventuras gráficas que se utiliza una resolución de 1024x768 y con una profundidad de colores de 16 bits. En cuanto al sonido, en general no es brillante, pero zafa, y la música -24 temas con reminiscencias al trabajo musical de grupos como Garbage y Sheryl Crow, usando las palabras de ellos mismos- por momentos parece de película condicionada (je), aunque a veces es decididamente buena (en la zona de descargas de la página oficial hay varias muestras en formato MP3, junto con videos y wallpapers).

Los personajes secundarios, la mayoría, son geniales; imperdibles los tres travestis y el encargado del museo.

Para los más novatos en el mundo de las aventuras gráficas, se podría decir que Runaway: A Road Adventure es lo que Sierra hubiese hecho si todavía hiciera juegos del género. Una interface igual a las últimas aventuras de Sierra y el manejo a través del mouse -entre tanta aventura que se maneja con teclado- le agrega un agradable saborcito a "antigöo".

Como dije, Runaway: A Road Adventure no es la aventura definitiva que me esperaba, pero tampoco una completa farsa. A pesar de sus defectos, es un muy buen juego que va a ser el deleite de los fanas del género. Tiene unos gráficos alucinantes, algunos personajes antológicos y unas cuántas sorpresitas en el final. Además, con un Pentium II -bien puestito- se puede jugar tranquilamente.

¡Vamos, chaval, pasa de largo los errores y hazte un camino hacia la aventura!

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una aventura de gráficos alucinantes pero con un argumento desaprovechado.

LO QUE SI: Los gráficos, los travestis y Gina, que está muy sabrosona. Y, por supuesto, ¡es una aventura en español! (no le hagan caso al título, es para vender más en el mercado yanqui).

LO QUE NO: ¿Por qué no contrataron a un guionista de verdad estos flacos de Pendulo Studios? No es una aventura larga, en unas 15 horas la habrán dominado, y en menos si miran la solución que está en este mismísimo número de Xtreme PC.

72%
MUY BUENO

PANZER CAMPAIGNS: TOBRUK '41

Por César Isola Isart

Y henos aquí nuevamente comentando un Panzer Campaigns exactamente igual a los anteriores...Ya pasaron *Smolensk '41, Normandy '44* y *Kharkov '42* y nada cambió. Nuevamente John Tiller a la cabeza del proyecto y otra vez nos encontramos con un juego simple pero real y con un engine gráfico que parece, si no fuera por la alta resolución, sacado del viejo y querido *Norte y Sur*. Es cierto, es estrategia por turnos, no es importante este aspecto y, créanme, estoy totalmente de acuerdo, pero hay ciertos puntos que ya no tenemos por qué aceptar.

En esta versión tenemos un par de escenarios más que en las anteriores, 36 en total. Y los modos de juego son sumamente amplios como siempre, o sea, campaña normal de un jugador, o vía e-mail, módem, Internet, LAN, e incluso en la misma computadora si se quiere jugar contra otro oponente humano.

Históricamente hablando, el juego como su nombre lo indica, representa el momento de la batalla por Tobruk contra el 8vo ejército inglés.

Básicamente, si jugaste a los anteriores y te gustaron, éste sin duda alguna también lo va a hacer, porque es exactamente igual. Al revés, si no te gustó, y, si nunca probaste un titulo de Tiller, tanto éste como cualquier otro es muy recomendable. Pero a pesar de que son buenos juegos, si no cambian la fórmula el jugador asiduo se va a cansar, dado que con el tiempo se vuelven bastante más que monótonos.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: HPS Simulations.
INTERNET: www.hpssims.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Vía módem, LAN e Internet

PROMEDIO 63%

REVIEWS
ESTRATEGICOS

DEEP SPACE 9 DOMINION WARS

Por César Isola Isart

Insisto en que debería haber una sección especial para los juegos mediocres de Star Trek... En fin, ambientado en la serie DS9, salió nomás *Dominion Wars* y, lógicamente, su desarrollo transcurre al mismo tiempo que la guerra que la Federación, klingons y romulanos (¡ausentes en el juego!) mantienen contra el Dominio y los cardasianos. Por desgracia no se mantiene fiel a la serie original, pero es algo normal ya para los trekkers el sufrir los arrebatos de originalidad que los diseñadores tienen mientras hacen los juegos de esta licencia. Además, está plagado de atrocidades que se basan sobre todo en su extrema simplicidad, a tal punto que creo que está pensado como un título didáctico para los más pequeños, sin nombrar los impresionantes cuelgues que tiene. Si pasamos de la media hora sin que la pantalla quede dura, podemos darnos por satisfechos e ir a pedir el famoso diploma de ingeniería que brinda la Academia, al mejor estilo O'Brien. Dominion Wars básicamente es un RTS en el que manejamos unas pocas unidades que formamos al iniciar la misión, eligiendo desde el modelo de la nave hasta la tripulación; por supuesto, todo acorde a su precio.

Por desgracia, y para que nos dé aún más bronca, el aspecto gráfico es muy bueno, el sonido acompaña de manera correcta y en multiplayer podemos hacer uso de las naves que hicimos en *Starship Creator*, que, por cierto, viene con el juego en un CD aparte.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Gyzmo Games
INTERNET: www.simonsays.com
SOPORTE MULTIPLAYER: 8 jugadores vía Internet

PROMEDIO 59%

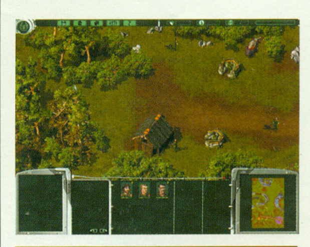
REVIEWS
ESTRATEGICOS

ORIGINAL WAR

Por César Isola Isart

Original War es un juego promocionado como RTS pero que tiene más rol y táctica que cualquier otra cosa. Basado en una historia simple pero interesante, desarrollada a la perfección, nos encontramos luchando en una época ajena a la nuestra, en la cual nos iremos adaptando a medida que avancemos en el juego. Lo más interesante es la mezcla de géneros que ofrece, más el hecho de que no es lineal. Y con esto no decimos que en la última misión optaremos por un final entre varios, como en Fallout (cuyo estilo de juego es muy similar por momentos) sino que desde el principio la historia irá abriendo sus ramas según como juguemos.

La misiones son variadas, la dificultad es la adecuada, la interface es excelente; el juego está muy bien hecho, salvo por un muy importante detalle: el aspecto gráfico. La gente de Altar Interactive no tiene ni la menor idea de en qué año vive, o se confundió de almanaque y creyó que estaba adelantada a su época -otra explicación no se encuentra- dado que técnicamente no es muy superior a un Cannon Fodder en SVGA. ¡Estamos en 2001, muchachos! Su frase de cabecera es *Nosotros hacemos las reglas*, pero creemos que ni así logran pasar su juego como si fuera un producto nuevo. Tal vez estaba perdido en un depósito y limpiando lo vieron. Para el caso, están buscando gente para desarrollar nuevos proyectos. Una pena, el juego hubiera sido excelente si no fuera por esto.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Altar Interactive / Virgin Int.
INTERNET: www.original-war.com
SOPORTE MULTIPLAYER: 4 por Internet, 8 vía LAN

PROMEDIO 78%

REVIEWS

ACCION/ARCADES

RAYFAN

Por Carla Callegari

Rayman no necesita presentación; desde 1996 nos ha deleitado con su carismático estilo y sus poderes *cool* (como la habilidad de volar con su flequillo, lanzar puños a distancia y hacer morisquetas). Con varios títulos en su haber, pasando de la imagen plana al 3D y recorriendo PC y consolas por igual, ha recolectado fanáticos de todas las edades. Rayfan está dedicado a ellos. Basado en el arcade original, disponemos de seis pantallas diferentes con la buena música característica: The Caves of Skops, Picture City, Candy Chateau, Blue Mountains, The Dream Forest y Band Land, que podremos alternar a nuestro gusto sin necesidad de superarlas por completo. Cada pantalla tiene diez niveles que aumentan su dificultad dependiendo del número. Las primeras son bastante simples, pero las últimas pueden resultar un poco difíciles (aunque nunca demasiado) incluso para los no tan niños. Cada nivel cuenta con un cronómetro en pantalla que marca el record obtenido; si elegimos repetir el nivel, nos desafiarán a que lo completemos en menos tiempo, ya que éstos también son de acceso libre. Rayman hará todos sus trucos: saltará, se trepará, quedará colgado de una mano, volará, lanzará lianas, revoleará piñas en todas direcciones, dará volteretas en el aire, se deslizará, caminará agachado y sacará la lengua... para evadir a los enemigos (payasos tira bombas, lápices puntiagudos, monstruos de piedra, insectos gigantes y pirañas, entre muchos otros) llegar a la meta y festejar con una sonrisa su triunfo. Nadie podrá resistirse a Rayman.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Ubi Soft
INTERNET: www.raymanworld.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO **64%**

REVIEWS

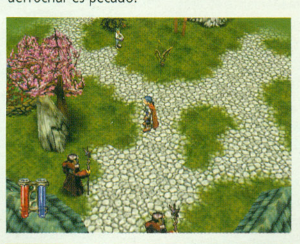
AVENTURAS/RPG

TECHNOMAGE

Por Maximiliano Ferzzola

Otro juego que en consolas se llevó un puntaje bastante bueno -en Next Level-, pero que en PC... bueno, no alcanza el estándar. Los RPG de consolas son muchos más "aniñados" y simples; es por eso que juegos como Lunar y Breath of Fire -entre otros- son muy bien recibidos por el público consolero. Pero este TechnoMage, tan simplista como pinta, al lado de bestias como Baldur's Gate, Diablo II, Icewind Dale, Fallout -¡y podría seguir!- no tiene nada que hacer. Es un RPG que mezcla reflejos y neuronas, logrando una extraña amalgama entre acción y puzzles a lo aventura gráfica. Los acertijos son del estilo: devolver un libro, conseguir un laxante para que un guarda se descomponga y abandone su puesto y cosas por el estilo... nada demasiado comprometido, pero que -a larga- se vuelve frustrante y definitivamente tedioso. Solo ocho mundos, con unos cuantos calabozos cada uno, para deshacer bichos fuleros a diestra y siniestra, haciendo uso de algunas de nuestras habilidades como jugadores de arcades. Los gráficos están por debajo de la media, los sonidos son lo mejor del título -aunque las voces son todas iguales- y no tiene multiplayer... Igual, ¿quién puede necesitarlo aquí?

En definitiva, TechnoMage es un título bastante mediocre, que apunta a los menos expertos del género y, también, a los menos exigentes. Habiendo tantos RPG de excelente calidad en PC, gastar plata en esto sería un derroche. Y como están las cosas hoy en día, derrochar es pecado.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sunflowers Interactive
INTERNET: No disponible
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible

PROMEDIO **40%**

REVIEWS

PUZZLES/INGENIO

MR. DRILLER

Por Maximiliano Ferzzola

Mr. Driller es uno de los juegos más endemoniadamente adictivos que me he cruzado. Lava cerebros y consume horas por donde se lo mire. Bajar y bajar, sin morir asfixiado ni aplastado por uno de los tantos bloques que ha invadido la ciudad. Sin planteos complicados y con un argumento tan ingenuo como: ¡Invasión de bloques de colores! Mr. Driller es nuestra única salvación..., en él se esconde uno de esos juegos que conviene tener siempre instalados en la compu -si es la de la oficina, mejor- para echarnos unas partidas cuando la situación lo amerite. Simplicidad, adicción y diversión son las apuestas fuertes de este título. Mr. Driller es un chaboncito que debe bajar para rescatar a sus compinches que están debajo de un Apocalipsis cubil. El problema reside en que ahí debajo no hay oxígeno y tenemos que ser más rápidos que la chingada, mientras agarramos las dotaciones de aire que se encuentran bien desperdigadas por el caos de cubos. Pero nada es tan fácil, los cubos -si no tienen una base- caen y, si coinciden dos del mismo color, desaparecen y... *Santas Avalanchas, Batman*. A no morir aplastado, Robin...

Los gráficos son lo que tienen que ser, coloridos, copados, simples y caóticos hasta cierto punto. La música es un desquicio... enfermante, con su ritmo alocado nos apura como si el mismísimo demonio nos pisara los talones. Un retorno a lo clásico, donde el record y la cantidad de puntos es lo que cuenta... ¡Hey, superen mi record de 260.830 en el modo de 2.500 pies y después hablamos!



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Namco
INTERNET: www.namco.com
SOPORTE MULTIPLAYER: ¡No lo necesita!

PROMEDIO **72%**

EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MAS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

Qué titulito tuvimos el mes pasado por estos pagos, sí señor, así que no veo mejor forma de abrir *El Lado Bizarro* de este mes más que con un fuerte aplauso para nuestro nuevo rey indiscutido... Big Brother 2, ¡¡bravoooo!!
En esta oportunidad, una de las compañías que ya prácticamente es miembro honorario de este rincón como Valusoft nos vuelve a sorprender con otra de sus novedades, aunque de ahora en adelante, muchachos, les aseguro que se van a tener que esforzar bastante más si es que quieren llegar a moverle el piso a Infogrames y su nuevo gran campeón.

VIETNAM: BLACK OPS 2

Arcade para gente sin mouse

Por Santiago Videla

Tiembla el género de los juegos de acción en primera persona con esta nueva producción de la gente de Single Cell Software en conjunto con Valusoft. Y no es para menos.
Una vez más, la propuesta de turno es ir a reventar vietnamitas porque sí al mejor estilo Rambo, pero cuidado, porque en esta ocasión la mano no viene tan sencilla: gracias a una serie de ingeniosas innovaciones, sus creadores han logrado convertir lo que podría haber sido uno más del montón en todo un desafío.

A pesar de que hoy en día el mercado está hiper recontra saturado con este tipo de juegos, los amigos de Single Cell le buscaron la vuelta para llamarnos la atención y les aseguro que lo han logrado.

A pesar de contar con una tecnología que a duras penas puede hacerle competencia a las primeras versiones experimentales de Doom, Vietnam: Black Ops 2 esconde un As en la manga que con seguridad sorprenderá a más de uno... yo apenas lo puedo creer.

Y la pregunta del millón es ¿de qué se trata el gran secreto que esconde esta maravilla?... Bueno, el asunto es que en un ataque de nostalgia la gente de Single Cell decidió hacer que los controles de este juego estén principalmente destinados la gente que todavía juega sólo con el teclado.

Efectivamente, créanlo o no, entre sus extremadamente escasas opciones, no incluye una opción que nos permita redefinir los comandos. Y lo más chistoso del caso es que en lugar de haber incluido dos teclas para hacer lo que todos conocemos como "strafe", es necesario mantener presionada la tecla "Alt", tal y como en el viejo y prehistórico Doom. El poder mover la mira con el mouse aporta muy poco a este caos, porque basta con que vengan dos enemigos juntos para que nos revienten a tiros al no poder esquivarlos con un mínimo de comodidad.

Además del pequeño inconveniente de que tenemos que bancarnos una configuración de controles sólo apta para marcianos, que como acabo de decir, no se puede modificar, Black Ops 2 tiene otros problemitas, como ser objetos que aparecen y desaparecen mágicamente en los escenarios, colisiones fantasma, en incluso hasta soldados que disparan a través de las paredes... ¿Acaso será por eso que Estados Unidos perdió la guerra de Vietnam?



Para hacer de esto un claro merecedor de un lugar en esta sección, tenemos el apartado visual, que a pesar de no ser tan triste como en otros títulos que llevan el sello de Valusoft, que garantiza un producto 100% bizarro, gráficamente este juego no resulta tan chocante, aunque en este apartado hay títulos que ya tienen más de tres años que aún se siguen viendo mejor.

Modelos con pocos polígonos y armas que a duras penas se asemejan a los modelos reales son una constante por aquí, pero lo más notable es el sonido, ya que además de estar mal sincronizado en ciertas ocasiones, en muchos momentos es completamente incorrecto... ¿alguna vez caminaron sobre cemento y escucharon sonidos metálicos?... en mi caso ésta es la primera vez pero, como ya sabemos, en el universo Valusoft todo es posible.

En pocas palabras, con controles que sólo parecen una mala joda, problemas por doquier y una dificultad más que prohibitiva, dudo que alguien que no sea quien les habla logre pasar más de cinco minutos frente a esto sin entrar a patear lo primero que encuentre, por lo que les aconsejo que si quieren acción en primera persona, mejor piensen en algo que no los vaya a dejar en estado de coma.

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Single Cell Software / Valusoft
INTERNET: ¿Para qué?
SOPORTE MULTIPLAYER: Parece mentira, pero si tiene... ¿alguien se anima?

18%

ATI RADEON

CRECE LA FAMILIA ATI TECHNOLOGIES

Por Mariano Firpo

Desde la desaparición de 3dfx, una extraña calma ha reinado en el mundo de la aceleradoras gráficas. NVIDIA ha conseguido tener una aceptación monstruosa con su línea GeForce, gracias a los esfuerzos mancomunados de sus ingenieros y estrategas. ¿Pero quién puede descuidarse en un mundo donde la tecnología se vuelve obsoleta mes a mes?

ATI Techologies Inc. siempre había dedicado sus esfuerzos al mercado profesional de mediana envergadura con la producción de numerosas placas de video como las All in Wonder, Xpert o FireGL, aunque en estos últimos tiempos se había volcado hacia un grupo de clientes más numeroso, los *gamers*. Con la introducción de diversos productos, ATI intentó conseguir un puesto entre los fabricantes de aceleradoras gráficas pero su serie Rage quedó rápidamente en el olvido. Su primer paso triunfal fue el desarrollo de la conocida RADEON, que, además de competir en velocidad con las placas de NVIDIA, incluía una prometedora serie de avances tecnológicos.

La aparición de la GeForce3 dejó nuevamente los sueños de ATI por el piso; pero algún día las cosas serían diferentes...

Para fines de septiembre se anunció la salida de las dos nuevas placas de ATI, la Radeon 8500 -R200- y la 7500 -RV200- que saldrán a competir directamente con la GeForce3 y la serie GeForce2 respectivamente. La Radeon 8500 está dirigida al fanático de los juegos que desea tener lo último en tecnología. Expondremos algunos detalles de lo que ATI se trae entre manos.

Hydravision

La capacidad de utilizar dos monitores en simultáneo sobre la misma placa ha adoptado diferentes nombres. Matrox la llamó *DualHead* mientras que NVIDIA utilizó la terminología *Twinview*.

ATI, en un esfuerzo por no ser diferente, ha denominado a esta característica *Hydravision*. La misma viene incluida en su nueva RADEON 8500. Por otro lado, esta cualidad se encuentra ausente en la GeForce3; NVIDIA solo la tiene incorporada en sus modelos GeForce2 MX.

La Radeon 8500 posee 2 salidas, una para monitores VGA (CRT) y otra DVI-I para monitores flat panel, pero mediante un adaptador (DVI-I a VGA) podemos conectar dos monitores estándar a nuestra PC. Un tercer conector en la parte posterior permite vincular nuestra PC a un televisor para poder disfrutar alguna película entre muchos sin tener que amontonarse en torno al monitor.

Smothvision

El FSAA ha sufrido distintas modificaciones desde que 3dfx lo anunciara. Existen distintos tipos de interpolaciones y métodos de muestreo para realizar este tipo de operaciones, que permiten eliminar o disimular los serruchos que aparecen en casi cualquier juego 3D, y que suelen exagerarse en bajas resoluciones. Con la llegada de la GeForce3, NVIDIA anunció una forma interesante de obtener buenos resultados con una exigencia menor; este método se conoció como *Quincunx*.

ATI, por su parte, desarrolló un sistema de muestreo múltiple más complejo llamado Smothvision, que tiene como ventaja la capacidad de programar desde dónde se muestrean los píxeles para generar las interpolaciones. Hasta 16 muestras por píxel pueden ser seleccionadas para realizar el FSAA, lo cual puede ser muy exigente a nivel cálculo. Aunque el sistema de ATI tiene una mayor flexibilidad también demanda un mayor trabajo por parte de los desarrolladores de juegos.

HyperZ II

Es una versión optimizada del anterior Hyper Z que se incluía en la Radeon (Hierarchical-Z, Fast Z-Clear, Z-Compression). Mejorando los algoritmos, este nuevo sistema realiza una mejor conservación del ancho de banda de la memoria. ATI ha logrado obtener resultados sorprendentes corrigiendo ciertos factores que producían este cuello de botella. El controlador de la memoria utiliza dos canales de 64 bits, soporta SGRAM como DDR SDRAM y puede venir equipada con memorias de entre 16 y 256 MB.

La primera versión de la placa va a salir a la venta con 64 MB de RAM -275/550 MHz DDR- pero es probable que diferentes modelos vayan apareciendo con el tiempo para satisfacer los gustos y bolsillos de todos. El precio de las memorias de 3.6 nanosegundos tiende a ser muy elevado. Es posible que obtengamos versiones económicas con 32 MB de RAM

en algún futuro cercano.

Charisma Engine II, Pixel Tapestry II y Trueform

El primero es un nombre rebuscado con el cual ATI ha denominado a su engine T&L. Muchas de las características que se incluyeron en esta versión y su predecesora -vertex y pixel shader- todavía no han sido incluidas en ningún juego, por lo que es muy difícil evaluarlas. Este engine T&L es capaz de mover teóricamente hasta 62,5 millones de triángulos por segundo, algo que supera con creces a la GeForce3.

Pixel Tapestry II es el nombre del proceso de renderizado de la Radeon 8500. Este motor cuenta con 4 canales de píxel programables que son capaces de aplicar hasta 6 texturas sobre un píxel en una sola pasada trabajando con DirectX 8.1.

Trueform es una tecnología que fue diseñada para curvar superficies planas mediante vectores que se posicionan en los vértices de un triángulo, generando así modelos 3D más realistas. Este sistema, también conocido como N-Patches, permite que los desarrolladores generen modelos con menor cantidad de polígonos/triángulos. Estos son enviados hacia el GPU, en donde se generarán una mayor cantidad de vértices para darle complejidad al modelo. De esta forma se evita el problema de tener que enviar a través del bus AGP una gran cantidad de información que es requerida en escenarios de geometría compleja. En general, estas superficies se generan aplicando funciones de órdenes superiores y en algunos casos se llegan a utilizar curvas de Bèzier para generarlas. Como esta nota no fue diseñada como una clase de Análisis Matemático II, seguiremos adelante sin adentrarnos demasiado en el tema; cualquier entusiasta al que le interese complicarse un poco la vida puede referirse a los *whitepapers* que ATI posee en su sitio.

Esta nueva tecnología también permite aplicar efectos de luz sobre los modelos 3D utilizando dos algoritmos distintos. Estos entran en juego dependiendo de la complejidad de la superficie y consiguen una manera más realista de iluminar objetos tridimensionales.

Smartshader

Es una extensión de los lenguajes Pixel Shader y Vertex Shader incluidos por Microsoft en DirectX 8. Gracias a esta nueva característica, se pueden generar efectos visuales que antes eran muy difíciles de conseguir. Por ejemplo, el movimiento de una tela al viento, las deformaciones que sufre una burbuja mientras se desplaza por el aire, ondulaciones sobre el agua más realistas, sombras que se proyectan en concordancia con múltiples luces o efectos de partículas. También se han incorporado funciones complejas como Phong Shading, que realizan los cálculos para la iluminación de superficies 3D en diferentes fuentes de luz, consiguiendo engañar al ojo al mostrarnos materiales más atractivos y fieles a los auténticos. Otra característica impresionante es la inclusión de Procedural Textures; en general las texturas de gran calidad ocupan un mayor espacio en memoria y se han buscado varios métodos de compresión para eludir este problema. Estas tramas procesadas son generadas por funciones matemáticas, por lo tanto ocupan muy poco espacio y son calculadas en el mismo GPU.

Radeon 7500

Esta es una versión optimizada de la anterior ATI Radeon. Su procesador es de 270 MHz mientras que las memorias trabajan a una frecuencia de 230/460 MHz DDR. Es capaz de entregar unos 40 millones de triángulos por segundo y tiene un ancho de banda en memoria de 8.8 GB por segundo. Sus características la ponen a la altura de las GeForce2 GTS y puede que las supere en varios benchmarks, pero todavía hay que ver si los ingenieros de software de ATI pueden desarrollar una serie de drivers que compitan con los de NVIDIA. También es importante remarcar que esta empresa tiene cierto prestigio y sus placas se están vendiendo como pan caliente, por lo cual es muy necesario que ATI consiga hacerse con algo de mercado para que los diseñadores de juegos le den mayor importancia a las cualidades de su serie Radeon.

Los precios de salida en USA serán de 399 dólares para la Radeon 8500 y de 199 dólares para el modelo 7500.

Si NVIDIA se consolida como el principal y único productor de placas 3D tendremos algunas ventajas en compatibilidad o un menor retraso en la producción de juegos pero estaremos sujetos a un monopolio como los que tenían Intel o 3dfx años atrás. Si ATI logra ganar algo de mercado tendremos como ventaja mejores precios y avances tecnológicos más frecuentes. El tiempo dirá qué es lo que va a suceder.

DETONATOR 4

Con el advenimiento de los nuevos productos de ATI, NVIDIA ha lanzado una gran campaña de promoción de los nuevos drivers unificados para sus placas de video. *Detonator 4* es el nombre que acompañará a esta serie, que comienza con la versión 20.80 de los controladores. Muchos piensan que NVIDIA ha realizado esta campaña para enterrar el lanzamiento de ATI, y pueden estar en lo cierto... ¿Quién dice que las empresas compiten lealmente unas con otras? Es público que existe espionaje industrial, sabotajes y todo tipo de sobornos en el mundo de las grandes empresas, aunque nunca hay pruebas. ¿Pero acaso sus publicidades y lanzamientos no estén planificados para mitigar las ganancias de la competencia? En ese mundo donde no existe el honor o la buena competencia, parece razonable que NVIDIA vaya a lanzar muy pronto -tal vez para cuando lean esto ya ocurrió- uno de los "logros" de sus ingenieros de software.

El Detonator 4 tiene algunos puntos buenos pero... ¿NVIDIA juega limpio?

Por algún extraño motivo, los juegos que en general se usan para hacer benchmarks o testeos de velocidad han incrementado su rendimiento en hasta un 30%. Otros menos populares no han sufrido cambios y en algunos casos puntuales como el de Giants: Citizen Kabuto, el rendimiento ha disminuido un 30%. ¿Qué puede significar esto? Que NVIDIA está retocando los drivers para que los testeos de velocidad den una ventaja ficticia, o que simplemente los dejó mal parados el apurón por sofocar a la competencia.

En fin, dependiendo de la aplicación que necesiten usar, pueden instalar uno u otro driver para obtener mejores resultados, pero lo ideal sería que el próximo update no tuviera estos desequilibrios.

GEFORCE 2 MX 400

UN COMBATE POR EL TÍTULO DE LOS PRECIOS MEDIANOS

Por Mariano Firpo

Durante varios meses estuvimos analizando en la sección hardware diferentes componentes. Los jugadores de PC se sienten atraídos por la velocidad y calidad de los juegos 3D, lo que indirectamente los interesa en las placas de video. Por eso decidimos realizar una comparativa entre cuatro GeForce2 MX 400 de diferentes marcas: ASUS V7100Pro, Elsa Gladiac 511, Leadtek Winfast SH MAX y Teppro Hulk 5 400.

Utilizamos una versión vieja de Quake 3 (1.11) para poder poner a prueba el demo001 y realizar así los diferentes benchs, en el modo "High Quality" con cuatro resoluciones diferentes. También desactivamos el sonido para que no interfiriera con los resultados y utilizamos los drivers unificados de NVIDIA 12.41 (última versión de los Detonator 3, que pueden encontrar en el XCD de este mes).

La computadora que se utilizó para realizar las pruebas fue un AMD Thunderbird de 900 MHz con 256 MB de RAM -PC133-, un motherboard Epox 8KTA3+, un disco de 20 GB Western Digital -ATA 100- corriendo en Windows 98 SE.

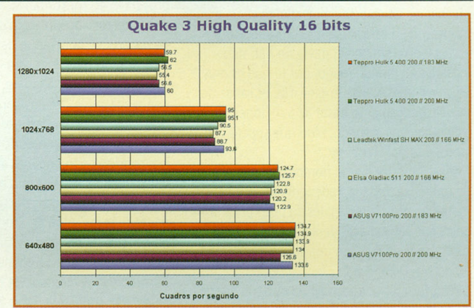
Leadtek y Elsa han incluido mayor cantidad de memoria (64 MB) de menor calidad (y menor costo). Mientras que ASUS y Teppro han optado por componentes de mejor calidad utilizando memorias de 4.5 ns. En aquellas aplicaciones en donde se necesiten grandes cantidades de memoria de video puede que las dos primeras empresas tengan la ventaja de disponer de una mayor cantidad de RAM. Pero en general ASUS y Teppro obtendrán los mejores resultados porque la velocidad de memoria juega un papel importante en el rendimiento de los juegos 3D.

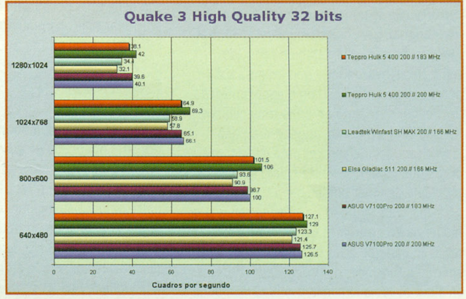
Las placas podrían compararse en dos grupos separados, por un lado las que incluyen memorias de 4.5 ns y por otro las de 6 ns, pero debido a que los precios son similares optamos por realizar una comparación global.

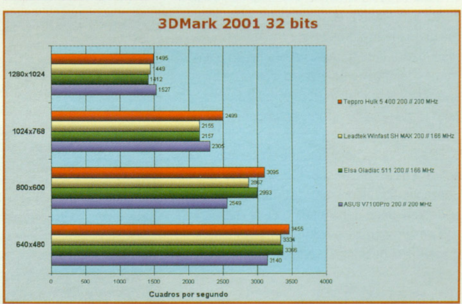
En las tablas se puede observar que Teppro obtiene los mejores resultados seguida muy de cerca por la V7100Pro de ASUS. Sólo en algunos benchmarks ASUS logra superar a la Hulk 5 400.

Elsa y Leadtek obtuvieron los peores resultados pero no se distancian demasiado. Con la Gladiac 511 tuvimos algunos problemas de inestabilidad gráfica.

Los precios son muy similares y puede que difieran un poco cuando esta revista esté en sus manos, pero si andan en busca de una MX 400 ya pueden darse una idea de cuál es la que más se adapta a sus gustos y necesidades.







Marca / Modelo	Cantidad de Memoria	Velocidad de Memoria	Marca	Frecuencia del procesador	Precio c/TV out
ASUS / V7100Pro	32 MB	4.5 ns SDRAM	EliteMT	200 MHz	197
Elsa / Gladiac 511	64 MB	6 ns SDRAM	Hyundai	200 MHz	205
Leadtek / Winfast SH MAX	64 MB	6 ns SDRAM	Mira	200 MHz	175
Teppro / Hulk 5 400	32 MB	4.5 ns SDRAM	Samsung	200 MHz	195

NFORCE



LA NUEVA FUERZA DE NVIDIA

Por Martín A. Espelosin

Seguramente pensarán que se trata de la presentación de una nueva generación en placas de video, pero se equivocan. Nforce será un nuevo chipset; sí, sí, leyeron bien, un *chipset* de NVIDIA, el cual integrará también video con su reconocido GeForce2. En este momento, el mismo se encuentra orientado hacia la línea de AMD, ya sea Duron y Athlon, prometiendo un aumento considerable en el rendimiento y superando ampliamente a los actuales mothers.

La estrategia empresarial de NVIDIA ha cambiado. Habiendo cumplido con los objetivos a largo plazo inicialmente establecidos, convertirse en el líder indiscutido en procesadores gráficos, desplazando del trono a la querida 3dfx, los altos ejecutivos de la empresa pensaron en expandir sus horizontes. Contando con una planta de ingenieros y diseñadores de la más alta calidad, tecnología de punta y principalmente una marca consolidada en el mercado, el próximo paso es establecer su nuevo chipset como un estándar, logrando rendimientos superiores a los de la competencia.

Características técnicas

Pensado fundamentalmente a torno al problema del cuello de botella producido por sistemas y técnicas que todavía no han sido optimizadas, la nueva arquitectura de procesamiento Nforce viene a ocupar el espacio vacante en esta área. El mismo es diseñado con el objetivo de liberar al procesador de tareas que le demanden una caída en la performance por no tener del todo optimizada la transferencia de datos.

Los nuevos mothers vendrán con video, sonido, red y módem integrado en el mismo, cosa que no es del agrado de la mayoría, pero teniendo en cuenta que el video será un GeForce2 optimizado a full con el chipset, "destrozando" literalmente a otras placas similares instaladas en otros mothers, más un sistema de audio posicional 5.1 compatible con los formatos EAX y A3D, realmente es una opción muy interesante.

La arquitectura de video no solamente estará compuesta por una GeForce2, sino que también consistirá en un sistema nuevo de memoria de 128 bits llamado *Twinbank* y un pre procesador dinámico adaptativo (DASP) que permiten una comunicación muy efectiva entre la CPU y el GPU (Unidad de Procesamiento Gráfico).

Twinbank

El Twinbank logra mantener el ancho de banda del tráfico de datos constante utilizando un sistema distinto al tradicional en la arquitectura de memoria, el cual consiste en dos controladores diferentes de memoria de 64 bits, llegando a entregar 4.2GB/seg como ancho de banda pico; obviamente éste es un valor máximo y no constante pero que supera lo logrado hasta el momento, y según gente de NVIDIA lograrán un valor promedio que sorprenderá a más de uno.

Este modelo de arquitectura permite tanto al CPU como al sistema de video acceder directamente a los dos bancos de memoria de 64 bits. Y como los dos controladores se encuentran entrelazados, las peticiones del CPU son procesadas antes que termine la que se está ejecutando, logrando disminuir la latencia del procesador y haciendo un proceso más dinámico, sin esperas. Otro aspecto importante de estos controladores es que los mismos pueden acceder a los 128 bits de datos en cada ciclo de reloj, utilizando memoria DDR.

DASP

Para lograr mejoras en la performance de los procesadores de AMD se ha implementado el DASP, a grandes rasgos un agente inteligente que monitoriza la peticiones del CPU y las compara con las ya realizadas de manera de poder predecir qué instrucción realizar en el próximo ciclo de reloj; algo así como la cache, que busca datos ya procesados y no los vuelve a procesar, utilizando los que ya tiene. De esta manera, el DASP permite lograr explotar al máximo el ancho de banda de la memoria llenándolo con datos que el CPU pedirá en un próxima instrucción. Por lo tanto, si el CPU pide un dato, el mismo es enviado directamente por el DASP en vez de buscarlo en memoria.

Habrá que esperar a ver si nuestros sueños se hacen realidad algún día y podemos utilizar nuestro hardware al máximo de sus posibilidades y no en un 70% o menos como lo hacemos en estas épocas.

EL CHIPSET

El chipset es el corazón del motherboard. Controla el flujo de bits entre la unidad central de proceso, la memoria del sistema y el bus de datos. Es el responsable directo de la eficiencia de la placa madre.
A mayor efectividad, más velocidad y estabilidad en el hardware.

QUAKECON 2001

NOVEDADES EN LA CONFERENCIA DE PRENSA MAS IMPORTANTE DEL MUNDO DE LOS FPS

Por Durgan A. Nallar

Durante la QuakeCon 2001, que se realizó entre el 9 y el 12 de agosto pasado en el *Mesquite Convention Center* en Mesquite, Texas, se mostraron varios de los títulos más esperados por la comunidad de jugadores.

LucasArts dejó ver una demo potable de Jedi Knight II, se vieron más niveles de Soldier of Fortune II: Double Helix (alucinante) y anunciaron un juego todavía sin nombre, entre otras cosas.

Por parte de id Software, John Carmack, el gurú de los First Person Shooters, peló una demo en tiempo real chiquita pero poderosa del futuro Doom III. Recordemos que en la MacWorld realizada en febrero en el Japón, Nvidia se valió de la cooperación de Carmack para mostrar la potencia del nuevo chip GeForce3, aunque en esa oportunidad sólo se vio una versión muy preliminar de Doom III.

El engine nuevo se banca todos los efectos lumínicos y de partículas conocidos -y algunos desconocidos, me parece- incluyendo sombras proyectadas en tiempo real, *bump mapping* y una calidad de texturas que aproximan los modelos y las geometrías a la realidad. El efecto es imponente.

Doom III abre las fauces

Dos de las escenas mostradas a la prensa internacional no dejaron dudas sobre la potencia del juego, y esta vez no hablamos del engine, sino del diseño y de la atmósfera creada para superar la todavía insuperable fuerza de la serie Doom. En la primera escena, uno de los clásicos demonios del primer Doom, ahora convertido en una espantosa forma tridimensional que se arrastra en cuatro patas, se acercó a un cadáver tirado en el blanco piso de un baño y de un mordisco desgarró el estómago, esparciendo los intestinos por todos lados. En la segunda, un impresionante Strogg destrozó una vidriera, mostrando el realismo alcanzado por el engine en su actual estado de programación. Otra escena mostraba un demonio caminando entre las llamas, generadas con un súper optimizado sistema de partículas.

Según John, el engine de Doom III se encuentra a una generación de distancia del engine de Quake III Arena, y eso es gracias a que puede iluminar cada píxel por separado en tiempo real, aprovechando el uso del poder de cálculo de los procesadores gráficos GeForce3. De esa forma, los desarrolladores que licencien el engine estarán en condiciones de utilizar la iluminación en tiempo real para crear escenarios revolucionarios en el campo de la arquitectura tridimensional. Será el fin del lightmap... ¡era hora!

El nuevo Doom funcionará en placas con el chip GeForce256, GeForce2 y Radeon, aunque sólo los poseedores de un GeForce3 podrán activar todos los efectos gráficos disponibles, corriendo el juego a unos 30 cuadros por segundo constantes. Por supuesto, lo ideal es lograr una mayor velocidad, sólo posible con las subsiguientes generaciones de procesadores gráficos. ¡Linda noticia! Ya no quedan dudas, hay que ahorrar para la GeForce3... me pregunto cómo hacer en un país como el nuestro.



Aún no se conoce la fecha de salida del juego, ya que se encuentra en sus primeras fases de existencia.

¡Quake IV en desarrollo!

Hubo más sorpresas durante la conferencia. Raven Software es una compañía que siempre trabajó licenciando los sucesivos engines desarrollados por id Software. Con el engine de Doom hizo Hexen y Heretic, y luego con el engine de Quake hizo Hexen II y Heretic II; estos cuatro FPS mencionados fueron una hermosura -a mí me encantaron- y durante años estuvieron en la lista de los preferidos por la comunidad FPS.

Esta vez la licencia es para el engine de Doom III, que aunque no está terminado ya permitiría a los creativos de Raven el comienzo de los trabajos de pre-producción de lo que va a ser la cuarta entrega de la serie Quake, en lo que marca *un retorno a los juegos single player* por parte de la compañía. Es claro que el fuerte de Quake es el multiplayer, y la gente de Raven aseguró que no será descuidado a favor del single player, sino que se tratará de equilibrar ambos modos de juego. Por supuesto, la fecha de salida de Quake IV es algo que falta determinar, porque depende de los avances que id Software haga en torno a la nueva tecnología. No se descarta que Quake IV pudiera salir a la venta antes que el mismo Doom III, aunque algo así resultaría muy inusual.

Si bien no se mostraron imágenes de Quake IV, se dio a conocer un sketch del "Strogg Gladiator", que pueden ver aquí, un ente biomecánico derivado de aquél hermoso y putrefacto monstruo que hiciera su primera aparición en Quake II.



Return to Castle Wolfenstein

También hubo una demo de dos niveles nunca vistos del casi finalizado Return to Castle Wolfenstein, a cargo de Gray Matter Interactive, donde pudo verse en acción al juego en todo su esplendor. En medio de fieros combates contra los nazis, las paredes se derrumbaban y los vidrios saltaban en pedazos. Los efectos conseguidos con el Quake III Team Arena engine son simplemente magníficos, y permiten exteriores de gran tamaño (que se arrastraban en la demostración, muhaha). Humo por doquier, partículas de polvo, el fuego anaranjado de los lanzallamas, muchísima acción, tanques moviéndose por los escenarios, aviones sobrevolando la batalla y, en general, un ambiente muy cinematográfico, hacen pensar a la prensa que Return to Castle Wolfenstein podría ser uno de los mejores FPS de este año.



Lo más grosso de todo, sin embargo, parece ser la inteligencia artificial de los enemigos, que corren a cubrirse, disparan desde posiciones ventajosas y pelean hasta derramar la última gota de sangre. Esto es muy importante. Imaginen si el reciente Max Payne hubiera tenido una mejor IA, cuánto mejor hubiera sido, a pesar de que es un juego que no debe faltar en ninguna colección. No será un FPS, pero tiene todo lo que nos gusta, ¿eh? En definitiva, en Castle la cosa parece ir muy pero muy bien encaminada. *Achtung!*

El nuevo arsenal que se vio mostró, a falta de uno, dos fusiles de francotirador (snipers), uno de ellos equipado con visión infrarroja y silenciador. Luego estaba el surtido normal de armas de la época, es decir ametralladoras, fusiles y granadas (y el lanzallamas, oh Dios, qué lindo), y también se mencionaron otras bastantes extrañas que no se vieron en acción.

Return to Castle Wolfenstein estará listo a fin de año, así que nos estaremos destripando en medio de panes dulces y botellas vacías de sidra. XPC

TARREO CHILE

"ROCKET" ROMERO FUE REPORTER EXCLUSIVO PARA LA ZONA 3D (CHÁAA)

Del 20 al 22 de julio de este año se realizó en el Hotel Marriot de Santiago de Chile el *Tarreo LA 2k+1*, que contó con la presencia de más de 380 jugadores de Latinoamérica. Entre los más conocidos estuvieron: ve.serm (Venezuela), Reef y Fist (Brasil) y el clan VDMX de Argentina, con Jackson, Pipi, Tongas, Bot Server y Quad. También, de Argentina, estuvo presente el team FIP de Counter-Strike.

El evento comenzó el viernes 20 de julio a las 20 y finalizó el domingo 22 por la tarde. Se realizaron diversos torneos, entre ellos: Quake Arena 1vs1, Quake Arena CTF, Quake 2 1vs1 y Counter-Strike 5vs5. Este evento contó con el apoyo de patrocinadores como Hewlett Packard, Viewsonic, Kingston, Coca-Cola, Canal 13 de Chile, Microsoft, 3COM, etc.

El ganador del torneo de Quake Arena CTF fue el Clan VDMX (3 integrantes del Clan VDM y 2 integrantes del Clan X), mientras que el vencedor en Counter-Strike fue el Clan FIP. ¡Bien por nuestros muchachos!

El ganador del torneo de Quake Arena 1vs1 fue ve.serm de Venezuela.

La organización fue muy buena, aunque hubo algunas cosas que les jugaron en contra a los organizadores, entre ellas el tiempo. El evento debería haber comenzado el viernes a las 16 y efectivamente comenzó a las 23. Esto se debió a problemas en la habilitación del salón de conferencias y a la entrega tarde de equipos, por parte de HP, para la realización de las finales de Quake Arena CTF y 1vs1. También hubo problemitas en la red, cosa normal en un evento de tanta gente, y problemas con las PC para jugar la final, entre ellas, drivers mal instalados que no reconocían ciertas marcas de mouse y problemas de configuración con los mouse de ruedita; además de retrasos en los horarios de la realización de los torneos. Pero en general el *Tarreo LA 2k+1* resultó excelente. Esperamos que se repita.

Adriano Romero es uno de los organizadores de la asociación Baireslan y actual representante para Argentina de la Cyberathlete Professional League con asiento en los Estados Unidos.



TORNEOS CPL ARGENTINA

La BairesLan en conjunto con la gente de Counter-Strike.com.ar realizará en el Gamecenter Cymtech (Avda. Santa Fe 4958) dos torneos oficiales de CPL Argentina. El sábado 8 de septiembre se realizará el torneo de Quake III Arena 1vs1 (la la final será el 15), mientras que el domingo 9 de septiembre se hará el torneo de Counter-Strike 5vs5 (la final el 16). Ambos se jugarán bajo las reglas de la CPL.

PREMIOS

Quake III Arena
Primer, Segundo y Tercer Puesto: Pasajes de avión para la CPL Rio con autoberth*.
Premios en hardware para los otros puestos, a definir.

Counter-Strike
Primer Puesto: 5 pasajes de avión para la CPL Rio con autoberths*.
Premios en hardware para los otros puestos, a definir.

INSCRIPCIÓN
Quake III Arena: www.baireslan.org
Counter-Strike: www.counter-strike.com.ar
Una vez inscriptos, deberán pasar por el GameCenter Cymtech y abonar la el valor de inscripción para considerarse definitivamente registrados en los torneos.
Valor de la Inscripción: Quake III Arena, $10; Team de Counter-Strike (4 miembros + 1 líder), $50.

Para más información, visiten *www.baireslan.org*, *www.counter-strike.com.ar*, *www.cymtech.com.ar* y *www.cplargentina.com*

(*) Los jugadores deberán ser mayores de 17 años o tener 17 años y el consentimiento escrito de los padres, tutor o encargado. Tener *autoberth* significa que el jugador pasará automáticamente a la segunda ronda del torneo CPL Rio.

LOS IRROMPIBLES

ALGO ASI COMO KISS CONTRA LOS FANTASMAS PERO CON MODEM

COUNTER-STRIKE... ¡ESTAS NOMINADO!

HOY PRESENTAMOS: M.A.S.H. (MIS AMIGOS SON HORRIBLES)

Por Rodrigo "Rolo" Peláez

Finalmente, el día había llegado. "Como llega todo en la vida", diría mi abuela.

Meses de espera y angustia quedaban atrás. ¡Meses de insomnio y adictor quedaban por delante!

En mis temblorosas manos, un CD titulado *Operation Flashpoint* (desde ahora OF, porque no pienso tipear "Operation Flashpoint" a cada rato). El original. El único. El *gold*, en palabras textuales de Durgan.

Finalmente, el día había llegado y ahora podría combatir junto a mis Irrompibles en un juego realista (Day of Defeat... ¡estás nominado!) y, además, tripular vehículos valuados en millones de dólares mientras defendía al mundo de la amenaza comunista. O podría jugar a ser la mismísima amenaza, jeje.

Por LAN había resultado una preciosura el OF, pero... ¿ocurriría lo mismo con mi tímido módem? ¿O la terrible tortura de siglos en vela sería en vano? ¿Salvaría el pellejo de Moki en las trincheras una vez más, o me vería obligado a lloriquear como su gatito Bigotín al comprobar que todo el alegror quedaría sólo en manos de unos pocos capitalistas obesos, con anillos de oro en sus regordetes dedos (tipo Inodorelli), dichosos poseedores de cablemódem?

Era hora de algunas respuestas, y el *In position* no tardó en hacerse escuchar.



EL SUBCOMANDANTE ROLO (izq.) y el sniper Inodorelli (der.) saludando a sus fans.

Pero antes... ¡Justicieros del Picor!

Algunos mikos critican últimamente la función didáctica de esta columna en el Correo de Lectores.

No comprenden los beneficios de la misma (por algo los llamé mikos ¿no?).

Me veo obligado, entonces, a evangelizarlos por primera y última vez: ¡de rodillas, infieles!

Lección 1: si te decimos en esta sección que un juego con opción multiplayer anda por módem, entonces ANDA POR MODEM. Créelo o dedícate a las confituras.

O sea que podés gastar tu dinero tranquilo (un fichín ORIGINAL duele como $50; y dudo que mucha gente tenga ese dinero y quiera arriesgarlo comprobando si ese juego que tanto esperaba funciona o no en la Autopista Virtual); con lo cual, podés tener la absoluta confianza de que vos y tus aspirantes a Irrompibles tendrán horas de alegror. Horas y horas y más horas. O que al menos (y no es moko de Moki) te ahorrarás esos $50 destinados a un fichín que jamás jugarás con tus amigos.

Lección 2: cuando te contamos las armas que utilizamos o las situaciones que se generaron jugando, descontá que podés experimentarlas en carne propia y que no

son fruto de una afiebrada imaginación (¿como la de Cavallo?).

Lección 3 (y probablemente, la más importante): nuestros más acérrimos detractores esgrimen argumentos patéticos para destruirnos; como que un módem sale caro (ilusos, por apenas $30; que dicho sea de paso es menos de lo que cuesta un juego original, consiguen uno de estos hermosos aparejos) y una conexión a Internet se consigue gratis (lean la nota de *Conexión Xtreme* publicada en el número 42) si no están dispuestos a desembolsar unos míseros $12 (IVA incluido) por mes, que es lo que cuesta el servicio más modesto que brinda el ISP más popular del país (piénsenlo bien: pueden invitar a su chica al cine una vez, o tener conexión por un mes entero y esperar a que den esa película romántica que la niña tanto quiere ver por cable, jiji).



ROLO interrogando al pajarraco Moki.

¿Cómo? ¿Que la cuenta del teléfono trepa estrepitosamente? ¡JA!, por Dios... miren que yo soy un animalito de esos que hay que despegar del monitor para que deje de fichinear y no logro superar los $20 mensuales (usando la máquinola a partir de las 20 hs., cuando ya está "declarada" la tarifa reducida, claro está).

Resumiendo: $30 para arrancar (el módem) y si sos un animalito de esos que hay que despegar del monitor para que deje de fichinear, $20 (pero eso significa que jugarán MUCHO-MUCHO, ¿ok? con lo cual el número puede ser inferior si son gente normal; siempre y cuando el proveedor de Internet tenga una línea 0610, cosa que pasa con la mayoría y que deben tener en cuenta sí o sí).

Y si después de todo les sigue pareciendo caro, intenten hacer un examen de conciencia y piensen qué gasto podrían recortar en pos de ser hombres cada día más felices (dejar de comprar la revista no es una opción, porque entonces no sabrían cuáles juegos andan por modem, jiji).

Y ahora sí, In Position!

Moki, Inodorelli y quien escribe estábamos allí una vez más. En la Autopista Virtual esperando el ómnibus de la empresa Alegror; que dicho sea de paso nunca se adhiere al paro.

Los tres con las manos temblorosas aún.

Once veces gritó mi cucú (sí, tengo un cucú ¿y qué?; al menos no tengo que dejar de jugar para acariciarlo como al gato de alguien que yo conozco).

Se sumaron al ICQ dos amiguetes virtuales invitados: Shadow y Jedi.

Para entrar en calor optamos por repetir la misión cooperativa (EVERON 2-5_Cooperative) que jugamos meses atrás con los muchachos de la Editorial: rescatar rehenes americanos apresados en un pueblo ocupado por los rojos.

Nos hicieron papilla. O sea que la inteligencia artificial de los bots tiene mucho de inteligencia y poco de artificial.

De todos modos, comprobamos con alegría varias cosas: a) ¿Lag? ¿Qué es eso? b) El sistema de voz incorporado en el fichín es superior al Roger Wilco y hace palidecer seriamente al Game Voice; o sea que podemos putear y burlarnos de nuestros colegas sin ninguno de estos adminículos/programejos, siempre que contemos con un microfonito, claro.

Y encima dispone de "canales": para todo el mundo (ideal para que el enemigo escuche información falsa); para las tropas del mismo bando o para comunicarse exclusivamente con los vehículos (¡malditos helicópteros, vengan a rescatarnos! o al menos traigan pañales para Inodorelli, que nos delata con su cacor).

c) Si tienen un amigo con cablemódem, déjenlo hostear porque el juego correrá más fluidamente (no significa que si hostean por módem la cosa no funcione, pero de esta manera será difícil que gente como Moki se queje porque su puntería falla, cuando en realidad lo que ocurre es que es un cobardika tembloroso).

Luego de ponernos al día con las teclas y algunas tácticas básicas, nos dividimos en dos bandos para la siguiente misión (KOLGUJEV 2-8_HoldCity): Jedi y yo contra Moki, Inodorelli y Shadow (teníamos que darles ventaja a los muy débiles).

Los peleles intentarían tomar nuestro pueblo (ahora me tocaba a mi jugar del lado de los rojos) con una tropa numerosa, un par de jeeps (uno con metralleta incorporada) y un M113 (un transporte con orugas, peligroso y eficaz).

Como jefe de escuadrón, distribuí a mis hombres por los recovecos y ruinas del lugar y trepamos con Jedi a un hermoso BMP (un blindado que provoca terror con sólo nombrarlo) que rugía por acción.

Patrullamos la ruta principal una y otra vez. Jedi como artillero y yo al volante.

Y escuchábamos sus conversaciones: los mikos estaban confundidos y se habían perdido camino a nuestra base. O mentían descaradamente y ya estaban ocultos en los bosques cercanos observándonos con sus prismáticos. La segunda opción pareció ser la correcta cuando el potente sonido de un fusil retumbó en la lejanía y uno de mis muchachos se desplomó de bruces al suelo.

¡SNIPERS!, di la orden inmediata de cubrirse y ocultarse, pero el ratoncillo de Moki se llevó a un par más de mis *tovarish* hasta que el resto logró desaparecer entre los escombros...



POSTAL DE UNICEF Enemigos hermanados por la paz.

Hmmm... el sonido del fusil procedía del bosque a mi derecha y ahí nos dirigimos pisoteando árboles y ametrallando tropas americanas. Un iluso intentó apuntarnos con su bazooka y el potente cañón del BMP se encargó (Jedi, la Fuerza te acompaña) de esparcir sus entrañas sobre sus compañeros acovachados.

Ahora el fuego era cruzado y mis lindos colorados mantenían a raya a los yanquis tras darles la orden de *Engage at will*.

Pero Moki me estaba hartando, oculto como la ratica que era, eliminando uno por uno a mis hombres.

Jedi saltó del BMP, buscó cobertura en el pueblo y se dedicó a escupir plomo cerca de las cajas de municiones, cosa que no le faltaran cargadores.

A bordo de mi blindado, localicé a un arbustito movedizo. ¡Era el Miko con su ridículo camuflaje que se arrastraba desesperado en pos de huir de mi furia!

Sin pensarlo demasiado lo pisoteé como la cucarachita que era y todo terminó para mi viejo amigo / enemigo, puesto que ya no le quedaban bots para "respaunear".

Inodorelli, por su lado, intentó lo imposible asaltando sólo el pueblo.

En su loca carrera, se cargó a mis dos últimos soldados. Incluso se dio el lujo de matar a uno con granador. Pero no vio a Jedi y Jedi sí lo vio a él. Ta-Ta-Tat. Inodorelli cayó escupiendo sangre, se arrastró unos metros con las piernas destrozadas, y luego se dignó a morir. Los dos macacos habían pasado a la historia con menos de 10 segundos de diferencia.

Al parecer sólo quedaba Shadow.

En la lejanía, divisé una nube de polvo que se agrandaba cada vez más. El muy pelón se había trepado a un jeep y se dirigía a toda velocidad a nuestra base.

Maldije a Jedi por no contar con artillero en el BMP (podría haber utilizado el disparo manual, pero eso no me pareció justo frente a tan ridícula amenaza).

Tuve una idea feliz: embestirlo con estilo.

Aceleré a fondo y logré golpear al pequeño vehículo en uno de sus laterales. Salió despedido contra unas ruinas, con su tripulante atrapado en el interior, aún vivo. ¡Excelente! El horror estaba por comenzar...

Jediiiiii... necesito un artilleeerooooo...

Ni lerdo ni perezoso, mi compañero virtual abandonó su puesto en el poblado y lo vi corretear como una gacela rumbo al BMP. Su demencial sonrisa lo hacía parecer drogado.

Shadow gritaba y tipeaba horrorizado que estaba mal herido en el jeep volcado. Que necesitaba ayuda. Que por Dios, no sea sádico y no lo aplaste con el blindado.

No, Shadow, pensé...no estropearé la pintura de mi carro pisoteándote; tengo un cañón en el techo y Jedi sabe usarlo, ¿sabes? jiji

Mi coleguilla trepó a su puesto y los mecanismos que movían el poderoso cañón se hicieron escuchar.

Moki reía como un perico mientras Inodorelli se negaba a presenciar semejante horror alegando que "necesitaba buscar un cervezor".



UNA SUCIA EMBOSCADA Moki es cadáver una vez más...jiji.

Shadow abrió la boca para decir (gritar en realidad) "los muy hijos de p... van a dispararme con...". Quise gritar fuego con autoridad, pero entonces la risita de Jedi me heló la sangre.

Luego, un estruendo demencial y la carrocería del jeep que se elevó por los aires; con Shadow adentro.

Tardó 4 segundos en volver a tocar el suelo.

Saltamos del blindado para inspeccionar los daños: el chasis del auto estaba negro, Shadow estaba negro y nuestros enemigos estaban rojos. De bronca. Sentí cariño por ellos. Ahora también eran rojos, como nosotros.

Y entonces, un sonido de orugas me heló la sangre: por la carretera principal se acercaban un Ural (camión de transporte de tropas) y un BMP. Habían llegado los refuerzos.

Nuestros refuerzos a juzgar por Jedi, que se colgó la AK-47 al hombro, e hizo la venia saludando a los recién llegados. Me alisé la ropa, me puse firme e hice lo propio.

Quise convencerme de que la lágrima que rodaba por mis mejillas era producto del polvo que levantaban mis camaradas.

¿CS vs. DoD vs. OF?

Ok-ok, me dejé llevar por la emoción.

OF no desbancará jamás al Counter ni éste al Day por la sencilla razón de que son tres cosas completamente distintas.

Entonces, si después de masacrar nazis o colocar bombas en Beirut necesitás un poco de estrategia y tomarte las cosas con más calma, es hora de darle una probadita a OF (si te gustó *Hidden & Dangerous*, este es tu juego, muchacho).

Para colmo, es muy fácil localizar servidores utilizando GameSpy Arcade (y se la banca muy bien incluso en aquellos que reportan 500 de ping), tiene un editor de misiones incorporado para transformar a tus amiguetes en raticas de laboratorio al servicio de tus pesadillas bélicas, y lo mejor de todo: cuando mueran, volverán a visitarte en forma de gaviotita de la paz como pasaba en la versión Beta que probamos hace un par de meses en la Editorial. ¡Ojo con las palometas!

Y creo que con esto he finalizado mi exposición del caso. ¡Nos vemos en Malden! He dicho.

¡Ah! y nunca lo olviden, mis queridos nietecitos: *si se rompe, no es Irrompible.*

¿Ya te leíste XTREME PC y te quedaste con ganas de más?



datafull.com

Por algo inventaron Internet... ¿no?







VIDEOS • REVIEWS • PREVIEWS • TRUCOS • NOTICIAS

EDITORIAL POWERPLAY TODO EL PODER EN TUS MANOS

EL JINETE SIN CABEZA

NUESTROS JUEGOS PREDILECTOS AL FILO DE LA CUCHILLA

OPERATION FLASHPOINT

Y SU PRIMER ADD-ON OFICIAL

Por Santiago Videla

Una vez más, los muchachos de Bohemia Interactive nos muestran las increíbles posibilidades de su ya clásico Operation Flashpoint con el primero de tres agregados oficiales, que además de corregir diferentes problemas menores y mejorar su funcionamiento, incluye un par de sorpresas que contribuyen a enriquecer su espectacular universo.

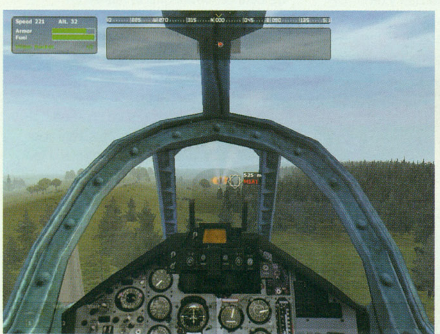
Entre algunas de las novedades más importantes tenemos la incorporación del ya anunciado caza soviético SU-25, que con mayor velocidad y maniobrabilidad que los A-10 de la OTAN, aunque menor capacidad de armamento, es un arma temible en manos de quienes estén acostumbrados a volar... eso sí, si deciden subirse en uno de estos, mejor que sepan aterrizar en forma manual porque el sistema de piloto automático para esta tarea ("Landing Autopilot"), todavía sigue teniendo algunos problemas, en especial con estos bebés.

La segunda novedad importante es que ahora los que jueguen con las fuerzas de la OTAN tendrán a su disposición su propio vehículo antiaéreo, el M-163 Vulcan.

En sus prestaciones, este vehículo es bastante similar al Shilka soviético, con la diferencia de que sólo tiene lugar para dos ocupantes, por lo que el artillero cumple también la función del comandante. En partidos multiplayer a gran escala, esta unidad es imprescindible para mantener bajo control a aquellos jugadores más arriesgados que quieran intentar incursiones aéreas de cualquier tipo.

Y en cuanto a vehículos se refiere tenemos una pequeña yapa, por llamarlo de algún







modo, ya que la tercera unidad nueva no es otra cosa más que un simple auto civil llamado Trabant, que no tiene ninguna otra utilidad más que la de agregar variedad en los escenarios.

A menos que quieran usarlo para correr una carrera con sus amigos, este auto no les servirá ni siquiera para escapar del fuego enemigo, ya que solo son necesarios tres tiritos para convertirlo en una humeante masa de chatarra.

También hay una nueva arma llamada "Kozlice" que no es la gran cosa, pero en fin... bienvenida sea.

Cada uno de los modelos de las nuevas unidades, incluso hasta el del inservible auto civil, está hecho con el mismo e impresionante nivel de detalle que el resto de los vehículos, tanto por fuera como por dentro.

A pesar de que este nuevo patch -que encontrarán en la sección de Add-ons del XCD- corrige muchos pequeños problemas, con algunos de los agregados que aporta aparecen nuevos inconvenientes que, aunque no son graves, pueden causarles algunos problemas si no tienen cuidado.

Un ejemplo de esto es que ahora los aviones nos dan la posibilidad de subir o bajar el tren de aterrizaje en forma manual en todo momento; el tema es que si lo hacen mientras el avión está en tierra verán suceder algo bastante extraño, en especial si lo hacen con el nuevo SU-25... inténtenlo y después me cuentan.

Al margen de eso, este agregado gratuito es sólo una muestra de lo que nos depara este alucinante juego para un futuro no muy lejano, ya que otros dos patches similares están anunciados para los próximos meses, junto con una impresionante avalancha de mods y otros agregados. No se lo pierdan.

EL CLAN FARC

FUERZAS ARMADAS REVOLUCIONARIAS DE CONFEDERACION

Por Diego Eduardo Vitorero

Los torneos de Brasil y de Chile ya pasaron (miren La Zona 3D) y dentro de unos meses también se hará otro en Rio de Janeiro. Los jugadores argentinos cada vez tienen más participación en torneos internacionales, y eso es digno de admiración para una comunidad de jugadores que día a día está creciendo en nuestro país.

En esta oportunidad, nos encontramos con los chicos de FARC, un clan de Counter-Strike. El nombre nada tiene que ver con su homónimo de la guerrilla colombiana: aclaro esto porque nunca falta alguno que salte a decir incongruencias. Estos son unos chicos sanos con sus cabales bien puestos, que toman al juego como lo que es, un juego, y de ninguna forma se identifican con el nefasto grupo guerrillero o cualquiera de sus acciones violentas que, desgraciadamente, durante los pasados 36 años han asolado al pueblo de Colombia. Antes de empezar con las preguntas, quiero agradecer, en nombre del clan y de nosotros, a Cyberia-Games, por prestarnos sus instalaciones para hacer el reportaje y jugar un ratito, y dejar como anécdota que uno de los muchachos, Aerosnik, faltó a su trabajo para hacer la entrevista, y al otro día se tuvo que ir al odontólogo y sacarse una muela para justificar la falta en su trabajo... Los chicos, a través de estas páginas, les mandan un gran saludo a todos los confederados. (N. del E: ¡Muhaha!)

XPC: ¿Cómo se originó el Clan?

El clan surgió a raíz del segundo torneo de Counter-Strike que se realizó en Confederación, cuyo nombre original era N.O. (No Ones), y cuyos integrantes eran e2x, Jaques, JacKsoN, Hikaru, Aerosnik y ENERGY. Luego de obtener el cuarto puesto, los N.O. se disolvieron para crear un nuevo clan con mayores aspiraciones. Así quedó formada la nueva alineación original FARC, integrada por e2x, Kam1kaze, Yun, ENERGY, JacKsoN, Jacques, con la posterior adición del aguatero Evangelion J Actualmente, FARC cuenta con 2 líneas, luego de la unión con algunos integrantes del clan DP.



EL CLAN FARC De izquierda a derecha: ENERGY, Kam1kaze, Bat, Evangelion, Aerosnik, E-Lian. Abajo: Yun.

XPC: ¿Por qué prefirieron formar un clan para competir en CS y no en otro FPS?

Clan: Cada uno de los jugadores pertenece a clanes de otros juegos, pero todos nos conocimos jugando CS y decidimos quedarnos en eso.

XPC: ¿Qué opinan sobre la decisión de la CPL de tener a CS como su princi-

pal torneo para este año?

Clan: Al ser la CPL una sociedad con fines de lucro, era de suponer que iba a elegir para sus torneos el juego que más público atraiga. Dado el impacto que tiene CS en la comunidad gamer, y añadiéndose a esto el factor competitivo del juego, era seguro que la CPL cambiara de aires y dejara de lado a Quake después de cuatro años de torneos.

XPC: ¿Tienen pensado ir a ese torneo?

Clan: Nos encantaría ir a un evento de ese calibre, ya que tenemos capacidad competitiva, y algunos de nuestros integrantes jugaron a nivel internacional en el campeonato de la división latinoamericana de la CPL. Lamentablemente, no contamos con los medios económicos para ir... ¿Alguien dijo sponsor? :)



XPC: Kam1kaze, vos que fuiste a la CPL de Brasil, ¿cómo viviste esa experiencia?

Clan: Fue bueno haber compartido la experiencia con otros jugadores de CS de Argentina, los FIP2K y FIP.

Al estar en Brasil, la unión fue más grande e hizo que el juego sea entretenido por la amistad que había.

Además del torneo de CS, jugué el de Q3A y salí en el puesto 17. Con respecto al nivel de juego que vi en ambos torneos, puedo decir que el nivel de los brasileños se asemeja al de los argentinos. En Q3A vi mayor nivel que en nuestro país. En cambio, para CS los equipos eran muy parejos; salvo el team alemán que ganó el torneo, esa gente realmente tenía un nivel muy superior.

XPC: Armas: ¿cuáles son sus preferidas?

Clan: Evangelion: Steyr Aug y Desert Eagle; JacKsoN: Ak-47 y Desert Eagle; E-lian: Colt, Desert Eagle; Yun: Colt o Ak-47; Jacques: MP5 Navy: e2x: MP5 y Artic; Bat: AK-47; Heil: Colt; ENERGY Colt (¡con silenciador!); Aerosnik: Artic; Guapeton: Ak-47; Kam1kaze: Artic. ¡Y a todos nos gusta el cuchillo!

XPC: ¿Y los mapas?

Clan: Dust, Train, Aztec, Prodigy y Nuke.

XPC: ¿Qué tipo de objetivo les gusta?

Clan: Bomba, porque es uno de los objetivos con más tensión. Uno siente el *tic tic* de la bomba en cada palpitar del corazón. A diferencia de los mapas de bomba, los de hostages nos son tan emocionantes porque al terro le permite campear cerca del objetivo y normalmente nadie se concentra en rescatar a los rehenes, o evitarlo, sino en matar al team enemigo. Los mapas de VIP son divertidos si se juegan bien, pero no se adecúan para la competencia (además de que a nadie le gusta ser el VIP).

XPC: ¿Qué piensan sobre el sistema para adquirir armas y equipamiento?

Clan: Es un sistema novedoso y atractivo que acaparó rápidamente la atención de la comunidad gamer. Es un factor estratégico muy importante a la hora de planificar tácticas.

XPC: ¿Creen que es mejor centralizar el juego en cumplir un objetivo, o en exterminar a todos los del equipo contrario?

Clan: Si se trata de un torneo o amistoso, nos centralizamos en cumplir la misión. En cambio si estamos jugando en un servidor público, bajar peluches con el cuchillo, si es posible. :)

XPC: ¿Por qué creen que CS pegó tanto en la comunidad de jugadores? ¿Fácil de aprender? ¿El trabajo en equipo?

Clan: Por el concepto en el cual está basado CS se está convirtiendo en el estándar para los FPS.

Esto se ve en las diferentes adaptaciones de este concepto a los mejores motores gráficos de la actualidad como Quake III Arena con Urban Terror y Unreal Tournament con SWAT.

XPC: ¿Cuál es su estrategia básica de juego?

Clan: En general, un sniper y los demás de Assault. Si estamos de terro vamos todos juntos (stick together, team!). Además de estar todos juntos, tenemos rutas hacia los lugares para colocar la bomba.

En cambio, cuando estamos del lado de los CT, tomamos posiciones dependiendo del mapa.

XPC: ¿Qué le agregarían y qué le sacarían al juego?

Clan: Nos gustaría una mayor diversidad de factores climáticos como niebla, nieve o lluvia. Más cantidad de vehículos y mayor interactividad con ellos.

JacKsoN: A mí, particularmente, me gustaría tener la posibilidad de "arrestar" al enemigo al seguirlo por la espalda, y así utilizarlo como rehén, sacarle el arma, la plata, etc. Sería muy divertido y no desvirtuaría al juego en sí.

XPC: La pregunta de rigor: ¿Cómo hace un clan si quiere desafiarlos?

Clan: ¡Próximamente... *www.clan-farc.com.ar*! Mientras tanto pueden mandarle un e-mail a Jackson a: *jackson@topmail.com.ar*

COPERNIC 2001

SOBRE LAS REVOLUCIONES (DE LOS ORBES CELESTES)

Por Fernando Martin Coun

Nicolás Copérnico, astrónomo polaco que vivió entre los años 1473 y 1543, desarrolló la teoría heliocéntrica en contraposición con la cosmogonía geocéntrica dominante. De lo que trataban ambas teorías no es asunto de este artículo, así que si les interesa pueden buscar la información correspondiente en algún diccionario o enciclopedia... Pero entonces, ¿qué tiene que ver este Nicolás con esta sección de la revista dedicada a Internet, quien seguro ni se hubiera imaginado nada parecido en aquel lejano siglo XVI donde todavía la ciencia estaba dominada por la religión? Ahhh.

Introducción

Copernic 2001 es una aplicación que nos facilita la tediosa tarea de buscar información en Internet. Existen tres versiones que varían de acuerdo a la capacidad de búsqueda y, obviamente, al costo.

La versión freeware (gratis) se llama *Copernic 2001 Basic* (disponible en el XCD de este mes) e incluye 7 categorías predefinidas de búsqueda, que incorporan algunas de las 80 mayores fuentes de información como ser: AltaVista, Excite, HotBot, Infoseek, Lycos, WebCrawler y Yahoo!. Las versiones comerciales, *Copernic 2001 Plus* y *Copernic 2001 Pro* (utilizada para realizar este artículo), incluyen más de 90 categorías con más de 1.000 buscadores.

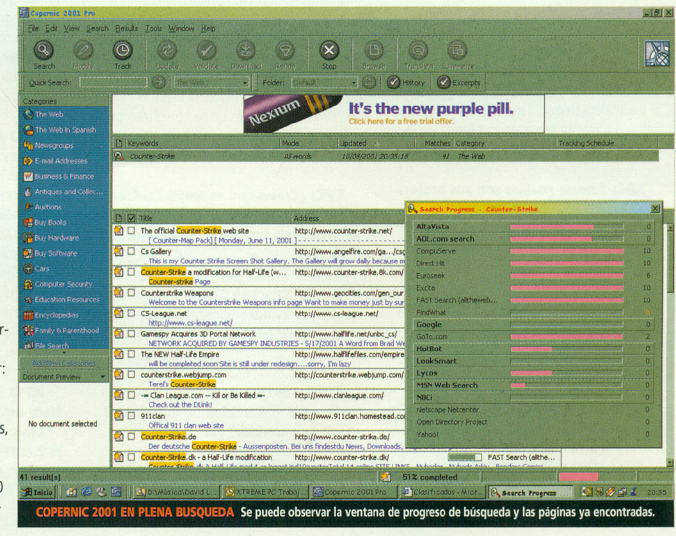
Cabe aclarar que las búsquedas se realizan de forma simultánea en los distintos buscadores y quedan guardadas por más que cerremos la aplicación, por lo que no deberemos repetir las búsquedas, a menos que queramos actualizar la información.

El mundo es esférico

Ya tenemos definidas las principales características de Copernic 2001 Pro (aunque sigamos sin entender el por qué del nombre), ahora pasemos a desmenuzar su funcionamiento.

Una vez instalado e iniciado el programa, lo mejor será actualizar el motor de búsqueda, para lo cual debemos ir a *Tools -> Check Updates Now*, siempre y cuando estemos conectados a Internet. El próximo paso será agregar nuevas categorías de búsqueda (barra izquierda) en *Tools -> Add More Search Engines...* según su preferencia. Aclaración: Si tienen instalada la versión Copernic 2001 Basic pueden agregar las categorías "The Web in Spanish" y "News in Spanish" que incluyen, entre otros: AltaVista Spanish, buscador.clarin, Terra, Infoseek Spain y Lycos Spain.

Para realizar una búsqueda pueden clickear sobre el botón *Search* o sobre la categoría deseada en la barra *Categories*. En la solapa *General*, en el campo *Query* deben introducir las palabras buscadas teniendo en



COPERNIC 2001 EN PLENA BUSQUEDA Se puede observar la ventana de progreso de búsqueda y las páginas ya encontradas.

cuenta la opción de búsqueda seleccionada a continuación: "Answer my question" (responde una pregunta en inglés), "Search for all words" (Buscar todas las palabras), "Search for any word" (Buscar cualquiera de las palabras) y "Search for exact phrase" (Buscar la frase exacta). Sigue la opción "Automated task:" que al marcarla permite realizar una de las siguientes acciones al terminar la búsqueda: "Remove dead links (validate)" (remover las páginas sin destino), "Download documents" (descarga las páginas a la PC), "Refine search" (refinar la búsqueda). Estas últimas también se pueden realizar desde la ventana principal de la aplicación por medio de los botones "Validate", "Download" y "Refine" respectivamente.

En la solapa *Details* (siempre en la ventana de búsqueda) podemos modificar la cantidad de resultados que deseemos obtener por cada buscador (Results per search engine) y el total de resultados entre todos los buscadores (Total results), con máximos de 300 y 3.000 respectivamente.

La última solapa, *Tracking*, solamente se encuentra en la versión Copernic 2001 Pro y permite agendar actualizaciones periódicas de la búsqueda. Esta opción también se encuentra en la ventana principal en el botón "Track". Para verificar todas las búsquedas programadas ir a *Tools -> Tracking Schedules...*

Al presionar "Search Now" se abre otra ventana donde muestra el progreso de la búsqueda, a medida que la información va apareciendo en la ventana principal. Pueden empezar a mirar los resultados, no hay que esperar a que termine. Cada página encontrada incluye el título (Title), dirección (Address), una barra que indica el porcentaje de acierto (Score), el o los buscadores en donde figura la página (Search Engines) y un extracto de la misma en letras azules. También aparecen resaltadas en amarillo las palabras buscadas, un detalle interesante que las viejas versiones no tenían. Si no les gusta ver el "Score" como una barra, pueden clickear con el botón derecho sobre el título de esta columna y desmarcar "Graphically Display Scores" para ver el valor numérico.

La tierra también es esférica

Una vez que hayan realizado múltiples búsquedas, se darán cuenta que tienen el historial (History) lleno y desordenado. Es el momento de utilizar las carpetas (Folders). En la barra *Advanced* está el campo "Folder:" seguido de la carpeta "Default",



COPERNIC 2001 Ejemplos de búsquedas en las distintas categorías.

que es donde se guardan todas las búsquedas de forma predeterminada. Para agregar una nueva carpeta clickeen sobre el botón que está a la derecha e ingresen el nombre que deseen. Si seleccionan la carpeta que acaban de crear estará vacía. Para mover las búsquedas de una carpeta a otra, simplemente márquenlas sobre "History", clickeen con el botón derecho y elijan "Move To". Para borrar carpetas o renombrarlas ir a *File -> Folder* y luego a "Delete" o "Rename" respectivamente. Tengan en cuenta que si borran una carpeta también perderán todo el contenido de la misma que se encuentra dentro del directorio "C:\Archivos de Programa\Copernic 2001 Pro\Data\Default Users", asumiendo que instalaron la aplicación en el directorio por defecto.

Si durante la instalación eligieron reemplazar las funciones de búsqueda del navegador, al presionar el botón "Búsqueda" de Internet Explorer aparecerá una barra de Copernic 2001 con las funciones básicas de esta aplicación en reemplazo de la barra predeterminada. Si no lo hicieron, desde la ventana principal de Copernic 2001 ir a *Tools -> Options... -> Integration -> Replace browser search features.*

Una opción muy interesante es la de enviar los resultados de las búsquedas por e-mail. Hay tres opciones, como adjunto HTML, como adjunto TXT o pegado directamente en el cuerpo del mensaje. Para hacerlo ir a "File" -> "Send" y elegir la opción deseada. También pueden exportar los resultados de las búsquedas a formato HTML, esto es muy útil en caso de necesitar la información para agregarla a una Web (*File -> Export...*).

Epílogo

Aunque quedan algunas opciones por explicar, las anteriormente enumeradas son las más importantes y útiles, espero que descubran el resto por su cuenta. ¿Si no qué gracia tiene?

Terminando este artículo llego a la siguiente conclusión: Si bien la aplicación es excelente y mejora año a año incorporando cada vez más categorías, buscadores y opciones, no encontré ninguna relación directa entre el nombre de ésta y el personaje histórico al que hace referencia. Si le hubieran puesto *Magallanes* o *Colón*, por citar sólo dos de los navegantes más famosos de la historia, creo que hubiera sido más acertado. ¿No les parece? No obstante la navegación está (o estuvo) muy ligada a la observación de las estrellas.

Me olvidaba de comentarles que Copérnico fue perseguido por la Iglesia católica por defender su modelo herético, pero en 1992 una comisión papal reconoció que la Iglesia se había equivocado. ¡Más vale tarde que nunca!

Descansá tranquilo Nicolás, ya que no sólo serás recordado por defender tu revolucionaria teoría astronómica, sino también porque le prestaste tu nombre a una aplicación única.

Runaway
A ROAD ADVENTURE

¡CUIDADO QUE TE ARRUINAMOS EL JUEGO! LEÉ SOLO EN CASO DE SEVERO ATASCAMIENTO. ¡ESTÁS AVISADO!

Por Maximiliano Ferzzola

UNA NENA EN APUROS Por este bomboncito dejaremos que nos pateen el trasero una y otra vez, arriesgaremos nuestras vidas, viajaremos por el mundo, buscaremos el misterio detrás de un dedo en un frasco de formol, tomaremos sustancias prohibidas... eso -y mucho más- a continuación. ¡Pero bien que vale la pena! ¿no?

CAPITULO 1: DESPIERTAME ANTES DE MORIR

Luego de la intro de este capítulo, agarramos la sábana de la cama de al lado. También, fijate que arriba del armario está la mochila de Gina, agarrala y rebuscá entre sus cosas una caja de fósforos, el crucifijo y la peluca.

Lee el cartel que está en la entrada del baño. Ahora entrá al baño (pero no para hacer pipí), agarrá el alcohol y -del tacho de basura- el rotulador.

Si leíste el cartel, ahora Brian se va a animar a caminar por la cornisa para llegar al almacén de al lado. En el almacén agarrá el libro Vademécum, 2 almohadones, spray, una ficha vacía, la jeringuilla de una de las cajas y la cabeza del muñeco. Volvé a la habitación.



Usá la cabeza del muñeco con la peluca. Usá la cabeza con la peluca en la cama y ya tenés un simil Gina durmiendo al lado de la real. Usá la jeringuilla en el alcohol y eso, en el rotulador. ¡El rotulador, rotula! Usalo en la ficha en blanco. Una vez que quede pipí-cucú, usa la ficha falsa en la ficha de la cama de Gina. Colocá la ficha de Gina en la cama con el comuñe y metete en el baño. Los matones entran y se cargan al muñeco en vez de a Gina. Consultá el libro Vademécum. ¡Ya sabés como despertar a Gina! Usá el Spray con el anti-incendio.



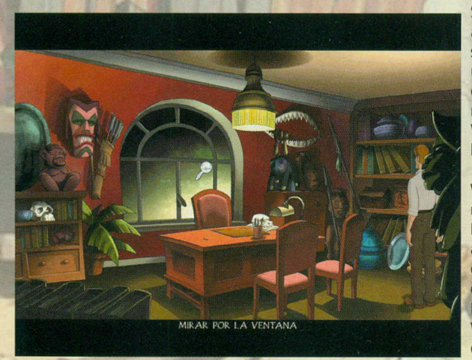
Uia... hicimos macanas, che... ¡más vale que salgamos rajando de acá!

CAPITULO 2: EL EXTRAÑO CRUCIFIJO

¿Qué demonios es ese crucifijo? Más vale averiguarlo... nuestro amigo Clive seguro que nos sabe decir. Después de la secuencia -donde Clive se va a "recorrer el museo con Gina"- vamos a hablar con la Doc del despacho de al lado. Pero la muy guacha no nos quiere ayudar... ¡mujeres! Examiná la estantería de al lado. Cuando la vieja se levante, usamos el crucifijo en esa estantería y nos quedamos con la cosa esa que parece una garra. Seguí buscando en el laboratorio hasta encontrar el talco y el barniz que está dentro del maletín.

Andá a la planta baja y hablá con Willie, el encargado de la limpieza. El muchacho es un chorro de aquellos y tiene la clave del cuarto de acceso restringido. Willie nos entrega una tarjeta por si necesitamos de sus "servicios". Cuando reciba la llamada y vaya a ver si tiene en stock, aprovechá para explorar la expo Maya. Para cuando terminemos de apreciar los lindos trastos Mayas, Willie habrá vuelto. Hablá con él de vuelta. Subí al entrepiso y llamá a Willie en el público que está a la derecha. Willie se va a fijar si tiene en stock lo que le pedimos y, otra vez, marcá la contraseña. Pero... ¡no podemos acceder! Recorré de vuelta cualquier parte del museo, para darle tiempo a Willie a que baje. Cuando el muchacho esté de vuelta en su puesto, usá el barniz sobre el tablero. Llamá de vuelta a Willie. Dale tiempo de vuelta -entrando y saliendo de cualquier habitación- y usá el talco sobre el tablero. Fijate que quedaron los números impresos, la combinación exacta es 8137. Una vez adentro, agarrá la llave antigua. Inspeccioná la cámara térmica. Andá a la oficina de Clive y agarrá los libros sobre el escritorio.





Abajo hay una hendidura. Usá la llave antigua en la hendidura y agarrá la grabadora. Andá a donde la Doc histérica y usá la grabadora en ella. Ahora, usá la grabadora en el botón de reconocimiento de voz de la cámara térmica. ¡Maldita sea!, se acaba la pila. No hay problema... a la derecha del mismo cuarto hay una bombona de nitrógeno. Pero la marica de Brian no quiere congelarse su manita, así que agarrá el catzo que está al lado de la bombona y usalo en la pila, ahora meté todo en la bombona y, por esos misterios de la química, la pila será recargada. McGuiver un poroto. Meté la pila en el walkman y usala de vuelta en el botón de reconocimiento de voz. Abracadabra, la puerta se abre. Agarrá la máscara y arrancá el rubí con la cosa que se parece a una garra. Usá el rubí con la máquina que la Doc Susan usa para restaurar las cosas Mayas. Cuando lo use de vuelta, todo estalla... *ñaca ñaca*... A Susan le agarra un ataque de nervios supremo. Necesita un café si queremos que luego restaure nuestro crucifijo. Veamos cómo hacer...

Andá y hablá con Willie sobre la máquina de café. De la expo Maya agarrá el cuenco con granos de la estatua del centro. Dale el cuenco a Willie, pero... no quiere saber nada. Andá al departamento de restauración y usá el torno que estaba usando la doc con el café. Dáselo a Willie. ¡Tampoco! Tipo jodido... Subí al entrepiso y revisa la papelera, de ahí agarrá el paquete de café vacío y usalo con los granos de café. Ahora sí, Willie rellena la máquina. Sacá un café y dáselo a Susan. Nos muestran una secuencia y luego el crucifijo estará restaurado. ¡Yipiiiiiii! Usá el cruficijo con el escaner.

¡Muere Clive, por ser un maldito traidor!

CAPITULO 3: LA GRAN EVASIÓN

Y aquí estamos, en el medio de la nada, sin ninguno de nuestros objetos y, para colmo, cuando miramos por la mirilla, vemos que Gina está siendo maltratada por los rufianes.

De la habitación donde estás, agarrá el fuelle, el frasco limpiador, la gamuza, el trozo de madera redonda -que resulta ser un pedazo del perchero- y la palanca. Usá la gamuza con el limpiador y usala en la ventana, arriba del refrigerador. Abrí la tapa del refrigerador y desenchufalo. El hielo se va a descongelar, y si abrimos el desagüe toda la agüita se va, se va, se vaaaaa... Empujá el refrigerador. Abajo hay una trampilla, usá la palanca con el candado y abrí la trampilla. ¡Aire puro al fin! Y unas Drag Queens





TAPONAR BALAZO

-trabas, bah- que también están atrapada/os en ese infierno. Buenas minas, simpáticas al menos, queribles. Andá al autocar de los chicas, y hablá con todas ellas. Del baúl que está afuera agarrá la pelota de básquet rota. Entrá al autocar y de las cajas agarrá los anteojos de sol y el pintalabios -nada de cosas raras ¿eh?-. Abajo de la cama hay una aspiradora de mano. Pasá donde está la gorda fea tumbada como Willy -se llama Carla- y hablá con ella.

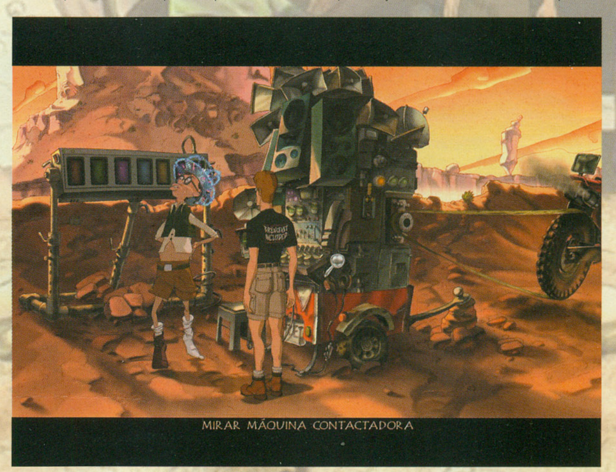
De donde están las botas, agarrá la aguja y el hilo. Usá la aguja y el hilo para coser la pelota y luego inflala con el fuelle. Además, usá el aspirador de mano en la rejilla para obtener la pastilla que Carla perdió. Andá a la cabaña donde tienen encerrada a Gina y agarrá el cubo. Del vagón abandonado choreate un tornillo y usalo sobre el pedazo de madera redonda. Usalo sobre el barril de pólvora, pero no... Brian tiene miedo que se derrame. Usá el cubo en el barril y ahora tenés un barril lleno de pólvora. Usá la palanca en uno de los barriles cerrados y agarrá los cacahuates. En el pozo petrolífero usá las gafas con el petróleo derramado. Andá al hangar y metete en el granero. El flaco ése es una molestia.

En el cementerio de aviones, agarrá el casco y la cincha de balas. Ahora, andá a lo de las chichis. Cambiale las gafas a Mariola, la que está tomando sol -cuando las deje sobre el coche- y pedile el bronceador. Ahora, con las gafas nuevas, te lo da. Usá el bronceador en la metralla del avión, así queda engrasada. Cuando tengas tiempo, tirale la pelota de básquet a Lula y decile que vaya a entretener al flaco del hangar. Ahora sí, usá la pastilla en la cerveza del chabón. Cuando la tome queda patas para arriba. Descubrís un helicóptero, pero no te olvidés de agarrar la tarro de mantequilla de cacahuate, ni de usar la palanca con la moto, para que te deje el estribo. Hablá con el chabón drogui.

Usá la pólvora con el pintalabios. ¡Hey, una bala! Del autocar agarrá todos los pintalabios que necesites. Repetí la operación con la pólvora y poné los pintalabios en la ristra. Colocá la ristra en la metralleta. En el autocar usá el estribo con el eje para crear una palanca que cierre la puerta. Cerrala. Fijate en el bolsillo interno de la puerta. ¡Hay una llave!: la de la heladera donde está Carla. Abrila y agarrá la mantequilla. Untá la mantequilla en el casco y poné los cacahuates en el casco. En el cuarto donde estabas encerrado en un comienzo, aprovechá el calorcito que entra por la ventana para freír los cacahuates. A esa mezcla tirala sobre la caseta de explosivos, *las hormigas se las comen* -sí, como leíste- y dejan el equipo dinamitero. Usá el equipo dinamitero en el pozo petrolero y disfruta el show.

CAPITULO 4: ENCUENTROS EN LA CUARTA FASE

Empezando el capítulo, la tarada de Gina se cae por un agujero. ¡No nos ha ayudado ni un poquito, la buena para nada! Brian cree que la palmó, pero todos sabemos que no es así. Nomás entrar al pueblo, Sushi te dispara. Andá a hablar con la flaca y enterate de qué la va el pueblo. Date una vuelta por los alrededores y familiarizate con todo. Vas a estar un buen rato por acá. En la oficina del Sheriff, agarrá la leña. Del banco derrumbado agarrá la grapadora y el sello. De las afueras de la casa de Mama Dorita, agarrá la piedra agujereada y la vasija. Del Saloon agarrate el tiesto y del cuarto de jardinería las tijeras, hablá con Saturno y accioná la catapulta (fijate dónde cae el balde con pintura). De la mina agarrá la aceitera. Hablá con todos, incluido Joshua, el freakie de los OVNIs. Preguntale al "artista" si podés agarrarle una poca de su agua. Usá la aceitera

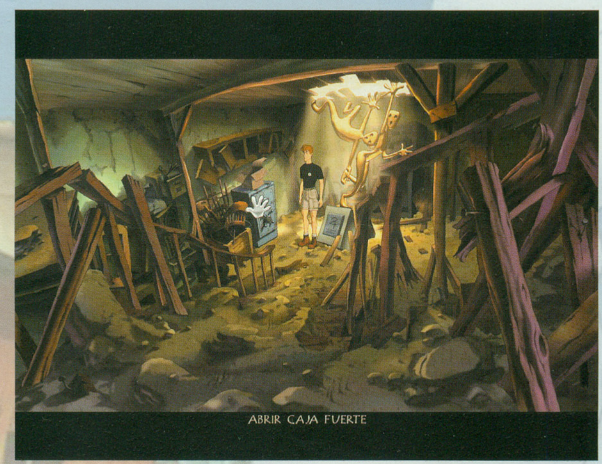

MIRAR MÁQUINA CONTACTADORA



con el agua para llevarla hasta el tren y llenarle el depósito -vas a tener que hacer unos cuantos viajes para llenarlo-. Si no hablaste con Oscar, hacelo ahora y pedile que te mueva la piedra de la mina. Se va a negar. Revisá otra vez el cuarto de jardinería del Saloon para hacerte con las hojas de tabaco. Cortá, con las tijeras de podar, la correa del carro abandonado en el medio de la calle.

Dale la correa a Joshua. Pero vas a tener que unirlas con la engrapadora. Ahora necesitamos una llave fija del número 10. Andá a hablar con Saturno y pedile la llave, pero cuando la buscamos... no tá. ¡La tenía Saturno! Pero el gilazo la tira por la ventana. Mandate para abajo y fijate que la llave cayó en el abrevadero. Todo cochino. Caca. Feo. Andá al balcón del Saloon y tirá el tiesto desde arriba. El tiesto -la maceta- cae en el abrevadero y la llave queda fuera. Agarrala y llevásela a Joshua. Pero ahora el hijo de una gran... te pide gasolina.

Con Saturno, otra vez... pero ahora el muchacho quiere algo a cambio. Le ofrecemos la piedra agujereada en el medio. Pero no le gusta tanto. En el balcón hay un cepillo de lija. Usalo con la piedra. Mostrale la piedra, que ahora está más linda. Le sigue sin gustar. Usá el ambar que tenés desde el principio y ahora le encanta. ¡Tenés gasolina! Para tener la medida exacta de gasolina, primero llená el de 50 cc y vacialo en el de 30 cc. Tirá lo que quede en el de 30 cc en el cubo de gasolina. Mandá los 20 cc que tenés en el de 50 cc y ahora llená el de 50 cc de vuelta. Volcá el de 50 cc lleno en el de 30 cc que tiene 20 cc. Ahora te quedan 40 cc en el de 50 cc. Llená la botella con agua y mandales los 40 cc. Llevale la gasolina a Joshua. Para resolver el puzzle ingresá: DO SOL MI SI LA. En el crater agarrá el casco que tenía Joshua antes de su encuentro cercano.

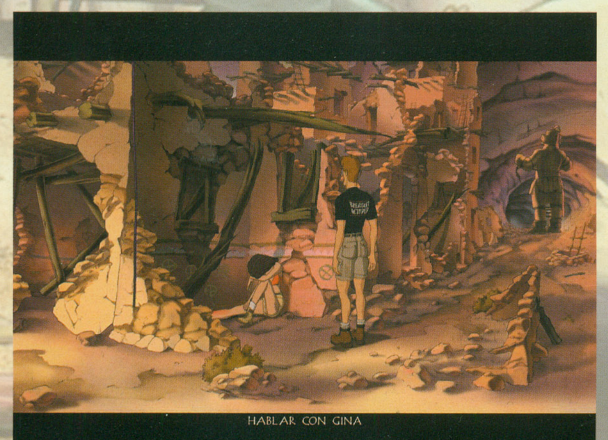


ABRIR CAJA FUERTE

Fijate que en la tienda de campaña del muchacho hay una cuerda y una linterna que te va a servir para el final de este capítulo. Dale el casco a Saturno. Cuando se va, agarrá el soplete. Andá a la locomotora volcada. Mandate al lugar del chofer. Meté la leña en el horno y usá el soplete. Accioná la espita de vapor. La llave de la cárcel sale escupida. Abrí la celda del Sheriff. Del maletín sacá el linimento.

Usá el mortero con el sello del banco: queda un mortero. Usá las hojas de tabaco con el linimento: queda tabaco de mascar con gusto a menta. ¡Copado! Dale el tabaco a Oscar y decile que te ayude a mover la piedra que tapona la salida. Tratá de entrar a la mina, para que Brian se dé cuenta que necesita un plano. Hablá con la Sushi sobre la caja fuerte del banco. Los planos están dentro. Andá a lo de Saturno y accioná la grúa. Cuando esté la estatua arriba, accioná la palanca de la catapulta. Ahora podemos bajar al sótano del banco. Hechá un vistazo. Hablá con Sushi. Volvé a la celda y revolvé otra vez en el maletín. Sacás un fonendoscopio. Ahora usá el fonendoscopio con la caja fuerte. La combinación es: 85 a la derecha - 29 a la izquierda - 54 a la derecha.

Ahora, con los planos en la mano, nos metemos en la mina.



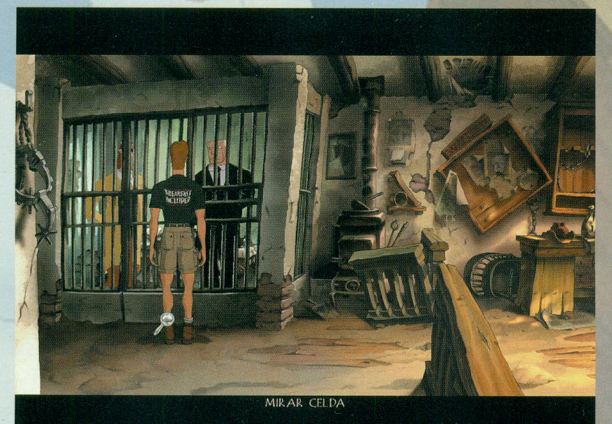
HABLAR CON GINA

CAPITULO 5: LA CRIPTA SAGRADA

Solos como perro con sarna. Y ahora... ¿cómo bajamos el precipicio?

Nada, a no llorar. Agarrá el madero del suelo y la cosa metálica que hay debajo. También agarrá un hueso del esqueleto. Usá el fémur con la herramienta de minero y queda un martillo así, como improvisado. Usá el martillo para agarrar el clavo que está en la entrada -o salida, depende de dónde se mire- de la mina. Usá el clavo en el precipicio y atá la cuerda en él. Bajando te encontrás con Gina.

Andá donde está la estatuota y agarrá el hacha. Ahora mandate para la cripta y usá el



crucifijo en la boca del momo ése. No anda. Tá sucio. Arrancá unas ramas y limpiá la boca. Probá de vuelta. Dentro está Wupuchim, que te da un dedo en formol (!?) Volvé donde Gina. Usá el hacha en el madero. A continuación, subí por las puertas de la estructura hecha cachitos hasta llegar a la cuerda. Cortá un cacho y usá eso para entablillar la pierna de Gina.

CAPITULO 6: EL INDIO, LA MONJA Y EL DEDO

¡Hay que hacer una sesión de espiritismo! ¿Qué demonios es ese dedo? Jejeje, ¡ya lo sabrás! Hablamos con Mama Dorita y con Gina.

Mandate para el hotel a hablar con Sushi. Del piso de abajo agarrá el atizador -junto a la chimenea-. En el Saloon hablá con Rutger -el tercero de los tres chiflados-, pedile alguna hierba para entrar en trance. A cambio dale el hacha. Fumá la pipa y andá a lo de Mama Dorita. Todavía no. Hablá de vuelta con Rutger y pedile algo más fuerte. Necesitás las bolitas de Yaswaske. Las tenés, pero las tenés que sacar de las vainas. Andá a la celda y sacá el escalpelo del maletín médico. ¡No abre! Calentá el escalpelo en la chimenea del hotel y ahora sí que se abren las muy guachas. Dale las semillas a Rutger, que te prepara un rico y "alucinante" tecito.

Con Mama Dorita de vuelta. ¡Ahura sí, canejo! Repetí en el altar lo que dice la gualichera. Y comienza el ritual. Al final te enterás de unas cuantas verdades ¿no? ¡Son todas iguales, al final! Pero bueh... ya estamos en el baile, sigamos bailando. Andá a hablar con Sushi. Después con Rutger y luego con Saturno. Ahora se te habilita un nuevo lugar en el mapa. Es la caravana de Jhony. Usá el atizador para abrir la puerta y entrá. Fijate que hay un disfraz de monja en un perchero. En el bolsillo de la puerta -desde afuera- hay un folleto de banco. Lleváselo a Sushi. Salí del pueblo y volvé, que Sushi ya investigó. Volvé a la caravana y sacá el disfraz de monja. Al salir de la caravana, aparecen los matones. Volvé a hablar con Sushi, ya a esta altura nuestra mejor aliada.

Volvé a la locomotora y accioná nuevamente la espita de vapor. Ahora escupe la estrella del Sheriff. Agarrala y dásela a Oscar. El grandulón se encarga de mandar a los chicos malos a la cárcel.

Hablá de vuelta con Sushi. Mandate para la oficina del Sheriff y agarrá las cosas de los malos. Entregá la bolsa a Sushi. Entrá y salí del pueblo. ¡Ya investigó! Conversá con la flaca y, cuando te pregunte quién es tu director preferido, contestá *Woody Allen* -por más que lo odies-. Y su mejor película, *Misterioso Asesinato en Manhattan*. A Sushi se le ocurre una idea. Agarrá el grabador de la mesa y usalo con Feodor y Gustav -los malos- y luego con Gina. Volvé al hotel y dale la cinta a Gina.

¡Recostate y disfrutá del final!

Bancate los créditos que, después de ellos, Gina hace *topless*.

¿Existe el mail que te da Sushi al final? ¿Es *sushidouglas@hotmail.com* un mail posta? ¡Investigalo!





ACCION / ARCADES

TORRENTE

Usen estos códigos mientras juegan:

aupatleti	Vidas infinitas
paradaconpaquete	Munición infinita

VIETNAM 2: SPECIAL ASSIGNMENT

Durante el juego, presionen T para ver la consola, luego escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:

retreat	Saltar de nivel
johnwayne	Modo Dios
almighty	Todas las armas, energía y armadura
onemanarmy	Todas las armas
getsome	Munición a full
fullmetaljacket	Armadura completa
didnthurt	Energía completa
rocknroll	Munición infinita
ghost	Modo espectador

Nombres de ítems
Usen los siguientes nombres con el código "insert [ítem]" para hacer aparecer el objeto o personaje indicado:

torlofsaxt
roter_wind
ulumulu
artos_schwert
silax_axt
diegos_bogen
thorus_schwert
udshaman_rockefeller
icegolem
freemineorc
meatbug
bridgegolem
troll
youngtroll
yscavenger
ymolerat
xardasdemon
swampshark
btestmodell
ctestmodell
dtestmodell
ftestmodell
gtestmodell
htestmodell
jtestmodell
ababetestmodell
perception_testmodell)
atestmodell
urizielrune
xp_map
neks_amulett
cords_spalter
prankenhieb
namibskeule
dmb_armor_m
elementare_arcanei
astronomie
dungeonkey
fakescroll
zeitenklinge
victim
self

MAX PAYNE

Comiencen el juego con la linea de comandos "maxpayne.exe -developer". Durante el juego, presionen [F12] para ver la consola,luego escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:

god	Modo Dios
mortal	Desactiva Modo Dios
getallweapons	Todas las armas
getinfiniteammo	Munición infinita
coder	Modo debug
noclip	Atravesar paredes
noclip_off	Desactiva el truco anterior
getbullettime	Modo cámara lenta
showfps	Ver CPS
getbaseballbat	Bate de Baseball
getberetta	Beretta
getsawedshotgun	Escopeta recortada
getpumpshotgun	Escopeta modificada
getjackhammer	Jackhammer
getingram	Ingram
getpainkillers	Pain killers
getcoltcommando	Colt Commando
getmolotov	Molotov
getgrenade	Granada
getm79	M-79
getsniper	Rifle sniper
gethealth	Energia
getberettadual	Dos Berettas
getdeserteagle	Desert Eagle
getingramdual	Dos Ingrams



ESTRATEGICOS

EMPIRE OF THE ANTS

Comiencen el juego con el parametro **"/11"** sumado al ejecutable del juego (ej.: empire.exe /11), lo cual activará el modo de trucos. Durante el juego, presionen **[F11]** para ver el prompt de trucos, y escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:

WinLevel	Saltar de nivel
wannaFood	Comida
showmap	Mapa completo
anthill Disco	Discoteca
marche	Congelar hormigas
LoseLevel	Perder el nivel

STARTOPIA

Modo Sinclair Spectrum
Mientras juegan, mantengan apretado [F11] y tipeen "[cliveroolz]". Si ingresaron el código correctamente, un mensaje aparecerá en pantalla. La resolución de la pantalla cambiará a la de una Sinclair Spectrum. Repitan el código para incrementar la resolución. Repitan el codigo por tercera vez para volver a la normalidad.

Cambiar la velocidad del juego
Mientras juegan, mantengan apretado [F11] y tipeen "rshiftspeedup". Si ingresaron el código correctamente, un mensaje aparecerá en pantalla. Las siguientes teclas controlarán la velocidad del juego:

Acelerar: Mantengan apretado
[Right Shift] + >
Desacelerar: Mantengan apretado
[Right Shift] + <
Veclocidad Normal: Mantengan apretado
[Right Shift] + L

Vista Scuzzer
Mientras juegan, mantengan apretado **[F11]** y tipeen "**rshiftscuzzercam**". Si ingresaron el código correctamente, un mensaje aparecerá en pantalla. Las siguientes teclas controlarán la vista. Nota: Para apagar apreten [**Num Lock**].

Ciclar hacia adelante las vistas:
Mantengan apretado **[Right Shift] + [Numpad 7]**
Ciclar hacia atrás las vistas:
Mantengan apretado **[Right Shift] + [Numpad 8]**

CULTURES

Modo Turbo
Durante el juego, presionen [**F2**], luego escriban "**funspeedup**". Si ingresaron el código correctamente, un icono con un par de piernas aparecerá en la parte superior izquierda de la pantalla. Presionen **P** para poner el juego en pausa y retornar al modo normal.

CONFLICT ZONE

Durante el juego, presionen C para ver la consola de chat. Luego, presionen [Backspace] y escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:

my taylor is rich
20000 puntos y 100% de popularidad
win
Ganar la misión en curso
replay all missions
Habilitar todas las misiones

CORREO

NUESTROS LECTORES EXPRESAN SUS OPINIONES Y NOS DAN CON UN CAÑO

Hola, queridos lectores. Aquí nos encontramos nuevamente en esta sección, que al igual que todos los meses representa el pensamiento de quienes nos leen mes a mes.

Como habrán podido notar en el editorial del mes pasado, PC Juegos ha dejado de existir, y DaN explicó nuestro sentimiento ante tan lamentable hecho -así que no vamos a reiterarnos, porque el espacio es tirano, ya lo saben-. Como era obvio, hemos recibido algunas cartas al respecto, de viejos lectores de PC Juegos que comenzaron a leer (o ya leían) nuestra publicación.

Creo que merecía dedicar un lugar para que los veteranos lectores de XTREME PC conocieran el punto de vista de los que solían comprar la revista de MP Ediciones. Aquí van...

CORAZON PARTIDO

Estimados "hacedores" de XPC:

Esta es la primera misiva que dirijo a ustedes (espero no sea la última). Soy de Paraná, Entre Ríos, y soy un joven de 31.

Antes que nada, debo confesar que soy una persona que compra XTREME PC desde hace mucho tiempo, al igual que PC Juegos y un sinnúmero de publicaciones, en su mayoría sobre el tema.

Hace minutos (17:35, 11/08/01) compré el ejemplar de este mes y al abrirlo descubrí la noticia que sacudió hasta lo más profundo de mí: "Riesgo País", de Durgan A. Nallar.

Realmente, mis ojos se pusieron vidriosos; no lo podía creer, sólo atiné a llevarme una sola revista del kiosco. No lo esperé nunca.

No puedo ponerme a tratar de discernir si una era mejor que la otra o la otra era más completa que la primera, creo que sería injusto para ambas ya que las dos transitan la categoría de excelentes, además de que todos hacen lo que pueden para tratar de que aquel que las compra se sienta a gusto con el tema que amamos, y que todos aquellos que gastan sus pocos pesos para mantenerse informados no se sientan defraudados.

Ya lo dije, yo no podría elegir, ya que entre ambas existía una complementación especial, donde cada una aportaba su granito de arena para que personas como yo pudieran tener varios puntos de vista desde dónde decidir una compra o elegir a qué jugar.

Y, debo reconocer, una lágrima se me escapó cuando releí aquello, y siento, muy dentro mío, que hubiera sido igual por cualquiera de las dos.

Sólo les pido esto: sigan dando lo mejor de ustedes, para que nosotros sigamos disfrutando de lo mejor que existe sobre juegos.

Un saludo muy, pero muy grande.

Guillermo (Hell)
JulianUriel@ciudad.com.ar

ADIOS PC JUEGOS

Gente de XPC:

Mi nombre es Diego y me gustaría que esta carta fuese enviada en circunstancias más felices. Se preguntarán por qué. Llegaba el día 12 de agosto, y el diariero ya me miraba con cara de traste cuando llegaba, porque sabía lo que le preguntaría, otra vez, esas 3 palabras que había aprendido a odiar: "¿Ya vino PC Juegos?". Ante la esperada respuesta negativa vi la XPC y decidí llevarla, porque había hojeado un par y me gustaron (y de paso contenía la ira del mencionado empleado, que me lanzó una mirada que envidiaría el mismísimo Dr. Lecter). Cuál fué mi sorpresa al leer el editorial. Por unos segundos me quedé paralizado. Después pensé que era un mal chiste, o una pesadilla, pero, más tarde y con pesar en mi corazón, acepté la realidad. Entonces comencé a escribir estas lineas, en nombre de todos los apesadumbrados lectores de la susodicha revista. Estamos aquí para celebrar la vida de la revista PC Juegos, de la que fui lector asiduo desde hace bastante tiempo, desde los momentos en que salía dentro de otra revista de MP (me abstengo de mencionar su nombre por razones obvias) hasta los números "súper" que salían cada 2 meses, con todas sus desprolijidades pero con las ganas de siempre. Luego llegó la modernización; con la llegada de PC Gamer la revista se actualizó a los tiempos que corren, con las últimas noticias, excelentes revisiones, un mejor sistema de calificación, 2 CD y las columnas de opinión de la revista de juegos de PC más respetada del mundo. Nada indicaba que la cosa andaba mal, pero algo raro sospeché al llegar el número 30, cuando se anunció el nuevo formato, que al principio era bastante extraño pero bastante bueno al fin, con mayores páginas e imágenes. Y luego de sólo 3 números, silencio. Su desaparición dejará un vacío, una tristeza de saber lo que fue y ya no será, en esta Argentina de sueños rotos y esperanzas robadas, dónde el precipicio parece no tener fin, ya que, cuando creemos haber tocado fondo, lo único que logramos es que el piso se rompa para caer más bajo aún. Pero creo que ya divagué bastante, y quiero agradecer a los señores Pleszowski y Del Rossi por los servicios prestados, y les deseo suerte en lo que hagan. Y por último, pero no menos importante, una felicitación al staff de XPC por el excelente laburo que hacen. La revista está espectacular, y desde ya que la estaré esperando con ansias el 4 de cada mes.

Saludos

Diego Del Pino

LECTOR NUEVO

Xtreme PC:

Gracias. ¿Por qué? Por una simple y sencilla razón, la de darles la bienvenida a los fieles lectores de la revista PCJ.

Soy (o era, mejor escrito) uno de los tantos seguidores de ellos, pero a raíz del maldito "riesgo país" sucedió lo que ninguno de nosotros esperaba (incluso ustedes): tras varios años en el mercado, de golpe tuvieron que tomar la dura decisión de no seguirla editando. Los lectores de PCJ nos sorprendimos al enterarnos de esta noticia (a través de un amigo o del propio diariero o por medio de mail directo con MP Ediciones, como fue mi caso) y salimos corriendo a conseguir una revista que se dedique a lo mismo, pero no reemplazarla por una española (que no nos sirven) sino por una nacional, de aquí, de Argentina.

Muchos habrán terminado en Xtreme PC, como yo, y se habrán encontrado con otra sorpresa: unos excelentes párrafos refiriéndose justamente a lo sucedido con PCJ y dándonos esa maravillosa bienvenida. Aunque quizá fue para cualquier lector nuevo, pero, al menos yo, no lo creo. Fue

una muy buena manera de impactarnos y para elegirlos como reeplazante ideal de su más fiel competidor.

Escribo por todos en general porque pienso que a los ex lectores de PCJ les sucedió lo mismo que a mí.

Personalmente sobre su revista no puedo escribir mucho. Saben, al leer esto, que es la primera que compro, por lo tanto no voy a elogiarlos con esas famosas frases que se suelen poner. Sí puedo decir que hay un aire a ellos, principalmente en la forma de expresarse; mantienen la misma línea; he encontrado información que venía recolectándose de los anteriores números de su competidor. Dan también 2 CDs. Muchas cosas. Por eso, creo que no voy a tener problemas en adaptarme a ustedes. Pero van a tener que pasar varios números más hasta que pase eso.

Eso sí, estoy 100% seguro que si algún día estos chicos vuelven yo vuelvo con ellos. Total, todo puede ser en este país. Si Menem puede volver a gobernar por qué no puede volver a editarse una revista, ¿no? Aparte mejor para ustedes, digo, ¿acaso es interesante estar en el mercado y no tener competencia?

Bueno, voy dejando esta carta porque si la hago más larga no la van a elegir para el sector CORREO.

Muchachos, espero no tengan el mismo destino que PC Juegos. Traten de no darle bolilla a esa maldita frase que se ve en todos los diarios y se escucha en todas las radios. Háganle frente, no se achiquen. ¡QUE LA FUERZA LOS ACOMPAÑE!

khyron@ciudad.com.ar

GRACIAS

La verdad es que estoy muy emocionado y agradecido por el recibimiento que nos dieron a los ex-lectores de PC Juegos.

Ustedes no me decepcionaron para nada, al contrario, debo decir que con sólo leer esta revista superaron mis expectativas y superaron a PC Juegos por bastante.

Me alegro de haberlos encontrado y espero que no sea tarde.

¡Nuevamente gracias!

¡Espero que sigan tan bien como me lo demostraron en su presentación triunfal de esta edición!

PD: Me pareció terrible (por buenísimo) el video de Spiderman. Espero la película con ansias.

Gracias otra vez.

Mariano "Moz"

En fin, muchas gracias a todos por sus cartas. Vamos a tratar de hacer nuestro mejor esfuerzo para que XPC siga adelante. Por desgracia, al menos momentáneamente, y por los motivos que son públicos y que tienen que ver con la situación económica que sufre el país, nos vemos obligados a entregarles un sólo CD para no subir más el precio de la revista. Espero que sepan comprendernos y nos brinden su apoyo mientras dure esta situación... Bueh, pasemos a otros temas.

¿COLABORÓ CON USTEDES ANGELINA JOLIE?

Hola gente, mi nombre es Angel y vivo en Mendoza. Es la primera vez que escribo desde que compro la revista, bastante porque la compro desde el número 1, y estoy muy emocionado.

Ustedes siempre ayudaron a la comunidad jugadora, y lo siguen haciendo, no sólo revisando los juegos para que el señor jugador que quiere gastar sus ahorros sepa qué es bueno y qué es malo, sino también ayudan a hacer que me haga pis leyendo "Los Irrompibles", "El Lado Bizarro"(mi sección favorita, la he llegado a leer 8 veces por mes), ayudan a tener siempre bien la computadora (Conexión Xtreme) y tantas otras cosas más.

Bueno, como les decía siempre han ayudado y yo quería hacer una pequeña contribución, lamentablemente sólo para la comunidad que posee placas aceleradoras 3dfx... Por ejemplo yo, cuando supe que 3dfx había quebrado pensé "adiós drivers", algo que es tan importante como la placa misma. Pero hace un tiempito atrás encontré una página (*www.voodoofiles.com*) en la que están TODOS los drivers de las placas, hay oficiales y no oficiales. Estos tienen puntaje y comentarios de gente que ya los bajó y opinó sobre su calidad, lo cual nos hace más fácil la tarea de escoger uno. En mi caso la performance aumentó un 25% en todos los juegos. Mi máquina es un Pentium II 400MHz con 128 megas, puedo correr Q3 en el nivel "Deva Station" con 8 bots, en 800x600 y con todos los efectos al mango, increíble...

Bueno, disculpen lo extenso de esta carta pero me pareció importante para los usuarios de estas placas, que no crean que ya no sirven.

Muchas gracias por su tiempo y su atención.

PD: Me encantó lo de la colaboración de Angelina Jolie...

Angel

¡DOD, DOD, DOD!

Presentación: Gabriel, 17 años, de Capital Federal.

Elogios... ¿son necesarios? :)

Hoy, sábado 11 de agosto, mientras me bajaba una película, me puse a ver la nota de Los Irrompibles. Y a pesar de que me gusta esta sección, jamás me había sentido identificado (como a muchos les pasó) hasta que vi la nota de este mes.

Les comento, yo también juego a Day of Defeat en el servidor de Juegos Online y la verdad que es muy entretenido, aunque personalmente creo que va a pasar un buen rato hasta que el juego logre ser oficial. DoD está lleno de bugs, errores físicos de mapa, errores de diseño de mapa de los cuales se aprovechan todos los que están jugando en el servidor (lo admito, yo también).

El más común (y sé que los [Irrompibles] lo hacen porque los vi :) es el de campear en el respawn del equipo contrario.

¡Momento! Yo en ciertas ocasiones integro el selecto grupo de Los Irrompibles, y te puedo decir que la conducta de los muchachos es intachable... Al margen, ¡odio la gente que hace eso!

Y lo peor de todo es que parecen agregarles cada vez más errores con las actualizaciones del juego.

En ciertos mapas podría decirse que es "aceptable" ya que el diseño del mismo hace que sea muy difícil controlar el lugar de respawn del enemigo. Pero hay otros mapas en donde se te hace intolerable si soy el campeado.

Ok, les voy a pasar a comentar algo que mi hermano (tal vez lo habrán visto en el server ya que se conecta seguido: SiG) y yo hicimos una noche jugando este juego. Empezamos a recorrer cada milímetro de todos los mapas, buscando... digamos... ventajas. ¿Qué descubrimos? Que podíamos llegar individualmente (sin hacer escaleras ni nada de eso) al respawn del enemigo en todos los mapas excepto en uno. Así es, amigos, aunque les parezca imposible visualmente, les digo que pueden cruzar las líneas enemigas e ir a romper las guindas a donde nacen los malos. ¿Lindo, no? :)

No.

Cabe aclarar que esto no se considera "cheat", porque lo único que hago es saltar una pared. Esto fue una de las cosas que descubrimos inspeccionando el juego.

Muchas veces fuimos echados del servidor por usar estas "ventajas". Ahora les pregunto: ¿Está bien eso?

¡Por supuesto! Ese tipo de conducta lo único que propicia es que se arruine la

diversión, ya que los que "aparecen" en el spawn point no tienen ninguna posibilidad de sobrevivir ante semejante ataque... Vos mismo lo dijiste.

Para mí no, habría que agarrársela con el que diseñó mal los niveles, no con el que se aprovecha de eso.

¿Y no te parece mejor enviarle un e-mail a los que diseñaron los niveles, para hacerle notar la falta? Seguro que ya está al tanto, pero nunca está de más avisar...

Generalmente soy infantería liviana para los aliados (el de los nazis no existe). Me resulta más cómodo, dispara rápido, de un disparo matás al oponente y es el más veloz de todas las clases de soldados.

Debido a que tengo bastante experiencia y práctica de antiguos y actuales FPS, el manejo del fusil liviano me resulta poco complicado (o sea que emboco mucho). Y el resultado de esto es que era tratado de "cheater" cada vez que lograba un resultado alto comparado con los demás.

Hasta tengo screenshots de los [Irrompibles] acusándome de cheater. Y no sólo a mí, los guachos tratan de cheater a cada uno que logra un puntaje alto (esto no lo pusieron en la nota) :)

Obviamente, no todos son santos. Yo veo jugadores con 600 de ping que se la pasan matando con snipers. Claro ejemplo de un tramposo.

Vi que en la nota nombraron entre otros tantos a Hellspawn; él vive a una cuadra de casa y no compra la revista. Le voy a mostrar la nota y seguro se va a emocionar.

Decile a Hellspawn que yo me voy a emocionar más si compra la revista...

Bueno, esto fue todo. Solo quería contarles mi opinión y experiencias con DoD.

Ahh... otra cosa... Inodorelli, largá las ametralladoras y ponete a practicar con el fusil o el sniper, no seas cabeza... lo mismo para Pierru. :)

C.I.A.
batata712@hotmail.com

WORLD WAR II MANIAC

Hola, amigos de XTREMEPC:

Cómo andan, mi nombre es Facundo, leo su espectacular (infinitos halagos más pero que no entran...) revista desde hace un año y como Gardel que cada vez canta mejor ustedes cada vez realizan la revista mejor.

Tengo que informarles que soy un fanático de todos los temas relacionados con la SEGUNDA GUERRA MUNDIAL (en especial los juegos) y desde que vi en el informe especial de la E3 Medal of Honor: Allied Assault y sus increíbles videos, en especial el último del desembarco en Normandía, comencé a babearme y decidí buscar más información en Internet, pero los amigos de EA dicen que el juego va a salir en octubre y ustedes dicen que va a salir en diciembre. ¿A quién le creo?

A nosotros, ¡por supuesto! La fecha estimada de aparición de Allied Assault es el 20 de noviembre... Así que, basándome en la experiencia que tenemos con esto de las salidas de los juegos, yo te digo que no va a estar antes de los primeros días de diciembre.

Luego, en su número anterior, apareció un increíble informe sobre este "espectacular" juego y como se darán cuenta mi paciencia no va a aguantar hasta diciembre, así que déjenme preguntarles una última cosa: ¿Cuándo va a salir la demo?

¡Ah! Esa es más complicada... La verdad es que no hay forma de saber cuándo... con suerte un poco antes de la salida del juego.

Saludos.

P.D: Por favor, publiquen mi carta que es la sexta que les mando.

Facundo

LA CONTRA A MUCHOS

Hola otra vez, poderosa editorial:

Mando este mail para llevarle la contra a muchos: Le están dando palazos a la revista sin ningún fundamento. ¿Cómo es eso de que la pandilla de "ese MIKO" de Moki (Los Irrompibles) intenta ser levantada por unos revoltosos? Es una de las secciones más cómicas de la revista. Es una maza cuando se empiezan a dar cañazos entre ellos (Bigotín... MUHAHAHAHAA), y a más de uno se le debe erizar la piel cuando cumplen con lo que ya es un rito glorioso: "IN POSITION!", re-grosso; no sé cómo no les puede gustar.

Moki y Rolo agradecen los comentarios, mientras corren por un pueblo francés gritando: ¡LOS LOS LOS!

Otra cosa: Felicitarlos ya que nos dan bola a lo que les pedimos. Les pedimos que la sección NEWS sea más larga, y en el último número está más larga que nunca, igual que la sección de REVIEWS Y HARDWARE, una maza.

Sus deseos son órdenes, siempre y cuando estemos de acuerdo... :)

Otra cosita, como ya una vez dijo otro lector (no recuerdo su nombre) yo suelo asistir a Kimochi o a BattleLan, así que si se enfrentaron o enfrentan a un tal MaX_CavalerA, ése soy yo...

Cómo no, cuando nos peguemos una vuelta vamos a ver si te encontramos para hacer unos tirines...

Bueno, les agradezco su tiempo perdido (ya que no se los voy a devolver, ¡MUHAHAHA!)

Ese "Muhaha" me suena de otro lado... Me parece que es el sonido de un Koala en celo, pero no estoy seguro... (N. del. E: ...)

P.D: Les agradezco por BLACK & WHITE, ya que es una maza.

P.D.2: Respecto al comentario de DaN, sí tenés fans, ¡y yo soy uno de ellos!

¿Viste DaN, que hay gente que te quiere? (N. del E: Tonterías, Marta, a esta carta la mandé yo mismo.)

SALUDOS.

Leandro Rocasalvo / MaX_CavalerA

PC VS CONSOLAS E INTERNET

Queridos amigotes de XPC:

Me gustaría compartir esta inquietud con ustedes, y ya que están que opinen.

Estaba con mis amigos en el colegio, hablando de la vida, cuando un amigo (Julián, que vive en San Fernando) nos cuenta que un tío le iba a traer una PSOne de USA, y que los amigos de él de San Fernando le iban a prestar una bocha de juegos para la Play, y resaltó uno en particular, el Medal of Honor. Yo, por supuesto, le comenté lo que iba a ser Medal of Honor de PC, lo impactante que se ve, y él se quedó como loco. Después nos pusimos a hablar qué jodido que sería la parte del desembarco a Normandía, y demás cosas, hasta llegar a que en la PC sería más fácil que en la consola. ¿CÓMO ES ESTO? (se preguntarán).

Los controles. Lo más importante y a veces dejado de lado. Los *controles*. Por lo que vi, en la PSOne sería re jodido jugar por ejemplo a Soldier of Fortune, o a No One Lives Forever. El hecho de hacer "strafing" y apuntar al mismo tiempo me parecía difícil, pero tengan en cuenta que yo juego con PC, y si me sacan el teclado y el mouse se me complica. Por lo tanto, cuando veo esos joysticks (pads) me quiero matar.

(Vamos terminando). Afrontémoslo, cada día se ven más juegos de PC en las consolas, y viceversa. Hasta que algún día, un PCero, se meterá en un server de GameSpy y estará jugando con pibes Consoleros.

La gran pregunta es quién ganará... ¿La PC o la Consola?

Yo pienso que ahí es donde terminará toda esta gran pelea, y sinceramente creo que la ganarán los de PC. Y claro que no tardará en salir para la PS2 o la GameCube o la Xbox un teclado con mouse óptico e inalámbrico. Quizás ahí se emparejen las cosas....

Pero hasta entonces la Guerra es nuestra,

JAJAJAJAJAJA (risa victoriosa). **(N. del E: No no no, probá esto, hinchá los pulmones y largá "¡Muhahahaha!" bien fuerte.)**

Desde ya muchas gracias. Por favor, respóndanme esto, yo hablo del lado de PC, realmente me gustaría saber qué piensan Uds., que juegan a las dos cosas.

skywalker@fibertel.com.ar

La respuesta es sencilla después de haber jugado a Red Faction en la PlayStation 2: Las consolas se la re-bancan con los FPS. El juego no tenía nada que envidiarle a su par de PC (exceptuando la resolución, por supuesto, y alguna que otra arrastrada ocasional en ciertas partes de los niveles), y el manejo con el gamepad de PlayStation 2 era realmente espectacular. No te voy a decir que tiene la misma precisión que el mouse y el teclado, pero a las dos horas de estar jugando te acostumbrás. Preguntale a tu amigo que te va a decir lo mismo de Medal of Honor para PlayStation, que a propósito es un juego excelente que nunca vamos a poder disfrutar en la PC -otra ventaja de tener una consola es disfrutar de títulos que en las peceras nunca se ven, como por ejemplo Soul Calibur, para darte un nombre por el que muchos usuarios de PC se babearían-. Por otro lado, sin la opción de auto-aim (apuntar automáticamente) la cosa se complica bastante.

ALGO RARO

Cómo andan, muchachos de Xtreme.

La causa principal de este e-mail es contarles una historia muy extraña que me ha sucedido. Un rato antes de escribir este mail, para recordar cómo era eliminar piratas y howlers con don Patrick Galloway, reinstalé *Undying*. Como ya lo había terminado tiempo atrás, decidí primero joder un rato con los trucos que encontré en XPC N° 42, así que llené mi energía, mi maná, cargué todas las armas de la bodega y me fui al lugar que más me había gustado de todo el juego: el monasterio en la edad pasada. Matando algunos monjes de por medio, llegué hasta su final, agarré (nuevamente, pues ya la tenía) la Schythe of the Celts, y el juego transcurrió normalmente. Siguiendo la historia del juego, me encontré nuevamente en el presente, pero hete aquí mi idea loca: ¿Y qué pasaría si vuelvo AHORA al pasado? El portal sigue abierto, así que... masssí, yo me mando...

Volví al pasado y todo transcurría normalmente, los monjes antes fallecidos bajo el filo de mi guadaña seguían en el otro mundo, así que sin inconvenientes llegué al final, porque otra salida... no había, puesto que la laguna estaba vacía.

La parte extraña llega aquí. Todo estaba en el lugar en el que lo dejé, prendido fuego y medio derrumbado. La ventana rota por la cual yo había saltado estaba (obviamente) rota. Pero.... ¿cómo hacer que el script me haga saltar nuevamente si no había ninguna guadaña para agarrar y así activarlo? Sin pensarlo dos veces intenté saltar por el agujero yo mismo, pero me encontré con algo muy traumático... ¡El mismo PATRICK GALLOWAY estaba del otro lado! Fue una experiencia muy aterradora, ver al pobre de mí saltando.... ¿en medio de las nubes? Lo peor de todo fue que seguramente al pobre Patrick le habría pasado algo en el retorno al presente, porque lo único que hacia era saltar como un idiota para llegar a la ventana de la cual yo lo miraba tan tranquilo. Probé muchas veces ayudarlo a llegar pero no había caso. En una ocasión llegó a pararse sobre la cornisa, pero el muy gil estaba tan atontado que volvió a saltar al vacío. También intenté acompañarlo en sus años y años tratando de volver al monasterio, pero cada vez que saltaba al vacío junto con él, yo pasaba a mejor vida... Lo único que sí pude hacer fue sacrificarlo así el pobre dejaba de sufrir... pero nunca pude invocarlo a la vida.

Esta fue una experiencia que me dejó aquí donde estoy, en medio del Borda, a donde acudí rápidamente después del desafortunado caso. Pero bueh, estuvo bueno mientras duró. Mis más cordiales saludos a los lectores y por supuesto a los creadores de semejante revista que siempre me arranca unas cuantas sonrisas.

P.D: Aguanten Los Irrompibles.

Cyberpig

Muchacho, estás realmente mal... pero me imagino que esto no te sorprende, porque es lo que te habrán dicho los muchachos del Borda, ¿no es cierto? :)

PORCENTAJES

Hola, me llamo Rodrigo Gaston. Ya mandé varias veces mails, pero sólo publicaron uno.

Espero que a éste lo publiquen porque así la gente puede opinar acerca de mis críticas.

1) La revista es muy buena.

2) ¿Por qué le pusieron a Train Simulator 71% cuando merece más porcentaje?

Porque para nosotros no merece más. De todas maneras, acordate que según nuestra tabla un 71% entra en la categoría de MUY BUENO. Fijate en el índice de Reviews, donde está explicado el sistema de calificación que utiliza Xtreme PC. :)

3) A Operation Flashpoint le pusieron 94%. ¿Estaban en pedo cuando lo vieron? Si tiene más bugs que Big Brother 2. Es increíble, siempre a los peores juegos le ponen el mejor porcentaje.

¿Te parece? ¿Entonces por qué pensás que la revista está buena?

4) Lo otro que les quería decir es que en casi todas las revistas ponen juegos de estrategia. Yo sé que les debe gustar pero también piensen en el público, porque no a todos nos gustan esos juegos. Con esto no digo que no los pongan, porque es su trabajo, pero de vez en cuando dejen un poco de lado los juegos que a ustedes les gustan.

Nosotros, como revista dedicada al mundo de los juegos, analizamos TODO lo que llega nuevito, y lo hacemos la mayoría de las veces incluso antes que aparezcan a la venta, gracias a que las compañías nos envían sus productos para ser analizados. Y siempre, *siempre*, somos lo más imparciales posible al revisarlos, porque eso es lo que espera la gente de nosotros y es el objetivo primordial de esta revista. No es que sólo analizamos lo que más nos gusta, si fuera así XPC no tendría utilidad para nadie, ni siquiera para nosotros mismos. Distinto es que a vos te guste cierta clase de juego. Si odiás los de estrategia, por ejemplo, por más que veas que lo calificamos con un 90% es muy posible que te aburras jugándolo, no porque el juego sea malo sino porque no te gusta ese género en particular. :)

Chau.

Rofrigo Laurito

¡Hasta el mes que viene, y Feliz Primavera!

PARA COMUNICARSE CON XTREME PC...

...tienen dos caminos. Por un lado, por medio de CARTA a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: **EDITORIAL POWERPLAY - XTREME PC - Laprida 1898, 11° "G" (1425) - Capital Federal** / E-mail: **xtremepc@ciudad.com.ar**

NUMEROS ATRASADOS

AHORA PODES COMPLETAR TU COLECCION



XTREME PC TE BRINDA EN CADA NUMERO LAS MEJORES PREVIEWS, REVIEWS Y NOTAS ESPECIALES, ADEMAS DE LA MAS COMPLETA COLECCION DE TRUCOS Y SOLUCIONES DE LOS MEJORES JUEGOS DE PC. LOS NUMEROS 4 Y 6 ESTAN AGOTADOS.

SOLUCIONES Y GUIAS

Por orden alfabético. Los números entre paréntesis indican el ejemplar -o los ejemplares- de la revista donde fueron publicados.

3 Skulls of the Toltecs (2)
Atlantis II (31)
Baldur´s Gate II: Shadows of Amn (37, 38)
Baldur's Gate (19)
Battlezone II (29)
Beavis & Butthead DO U (18)
Black Dhalia (21)
Broken Sword: The Smoking Mirror (5, 6)
Carmageddon (18)
Championship Manager Tem. 1999/2000 (30)
China: Crimen en la Ciudad Prohibida (18)
Comanche 3 (1)
Commandos: Behind Enemy Line (11, 12, 13, 14)
Cydonia (28)
Deus Ex (34)
Discworld Noir (24)
Dracula Resurrection (32)
Egipto 1156 AC (14)
Emperor: Battle for Dune (45)
Grim Fandango (15)
Escape from Monkey Island (38)
EverQuest (24)
Fausto: Lo Siete Misterios del Alma (30)
Gabriel Knight 3 (29)
Giants: Citizen Kabuto (40)
Hardwar (13)
Heart of Darkness (17)
Hexen 2 (1)
Hidden & Dangerous (24, 25, 26)
Hitman: Codename 47 (39)
Homeworld (26)
Homeworld: Cataclysm (36)
Hopkins FBI (14)
Icewind Dale (35)
Indiana Jones y la Máquina Infernal (28, 29)
Land of Lore II: Guardians of Destiny (9, 10)
MDK 2 (33)
Messiah (31)
Metal Fatigue (34)
Metal Gear Solid (36)
Planescape: Torment (29, 30)
Quest for Glory V: Dragon Fire (16)
Resident Evil 2 (19, 20)
Ring: El Anillo de los Nibelungos (20)
Safecracker (3)
Sanitarium (12)
Star Wars: Episodio I, La Amenaza Fantasma (22, 23)
Starlancer (32)
The Curse of Monkey Island (4, 5)
Thief II (32)
Warlords (13)
X-Files: The Game (15)
Zork: Grand Inquisitor (8)

PODES OPTAR POR CUALQUIERA DE ESTAS OPCIONES

A Giro Postal o Telegráfico:
Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados, indicando en el giro que es para "**Martín Varsano - DNI 21.495.971**", a la siguiente dirección: "**Casilla de Correo**
N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal".
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de **Xtreme PC**. A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:
Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados.
Lo podés hacer por e-mail a:

ventasxpc@ciudad.com.ar, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de Xtreme PC.

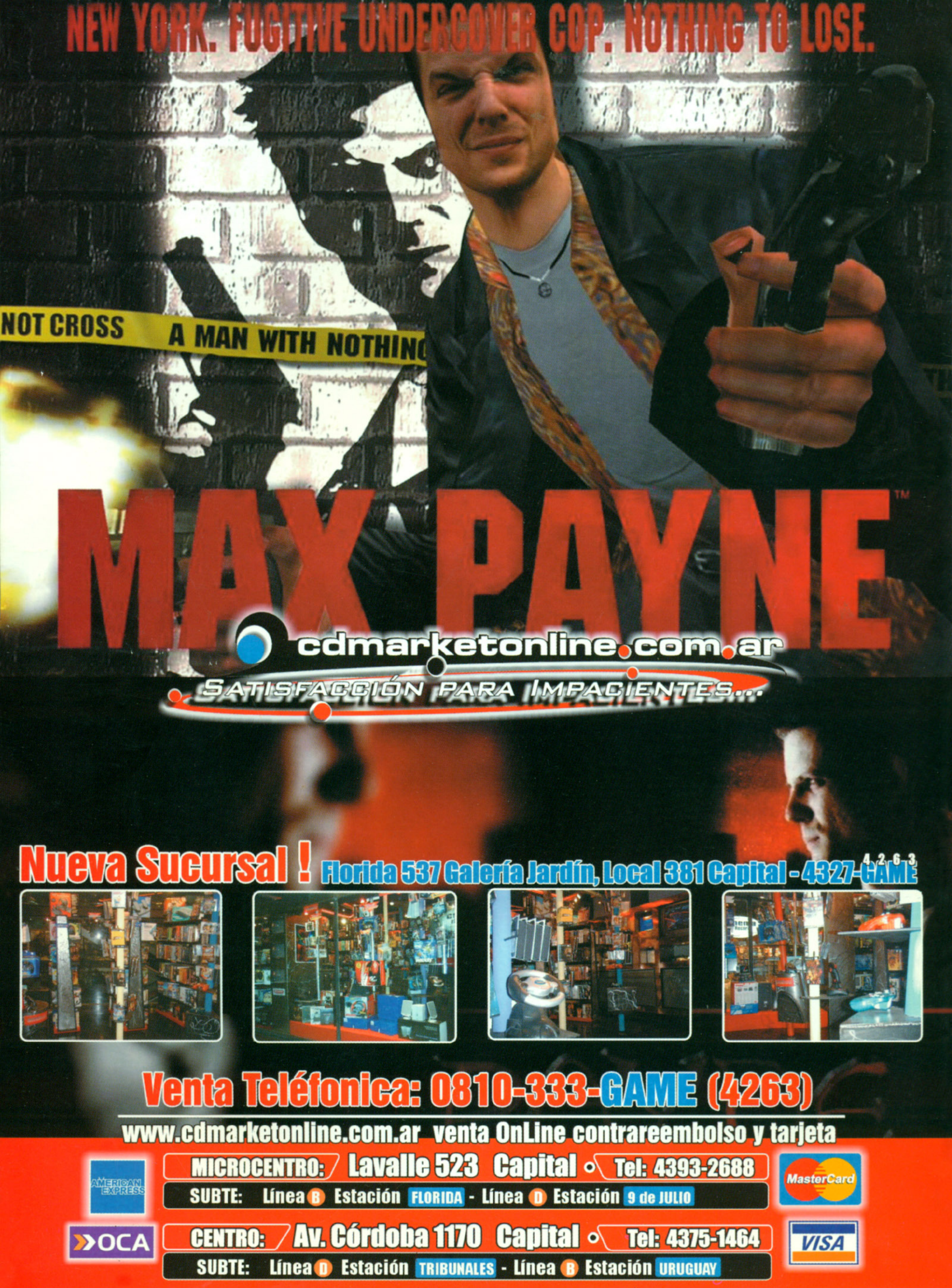
El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. En todos los casos es necesario especificar claramente:

NOMBRE Y APELLIDO
DIRECCION
CODIGO POSTAL
TELEFONO
CIUDAD Y PROVINCIA

IMPORTANTE: La falta de alguno de estos datos (el telefono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

¡Ahora NO hay recargos para el método de contra reembolso!
Solo tenes que pagar el precio del ejemplar ($7,90 x revista)

ESTOS METODOS SON SOLO VALIDOS PARA EL INTERIOR DEL PAIS



NEW YORK. FUGITIVE UNDERCOVER COP. NOTHING TO LOSE.
NOT CROSS
A MAN WITH NOTHING
MAX PAYNE™
cdmarketonline.com.ar
SATISFACCIÓN PARA IMPACIENTES...
Nueva Sucursal ! Florida 537 Galería Jardín, Local 381 Capital - 4327-GAME
Venta Teléfonica: 0810-333-GAME (4263)
www.cdmarketonline.com.ar venta OnLine contrareembolso y tarjeta
MICROCENTRO: Lavalle 523 Capital Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO
CENTRO: Av. Córdoba 1170 Capital Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY
AMERICAN EXPRESS
OCA
MasterCard
VISA



RED FACTION
Un FPS revolucionario
¡Single y Multiplayer!
9 MEGA DEMOS:
Aliens vs Predator 2
MechCommander 2
Project Eden
Y mucho más!
10 UTILITARIOS:
MSN Explorer
Detonator 12.41
Copernic 2001
¡Add-ons, patches, videos!
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Número 47 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
Para instalar la interface, ejecute el archivo "SETUP.EXE" que se encuentra en la raíz del CD
NUMERO 47
XTREME CD